5/97 CYBERMEDIA

JÄGER-LATEIN: TUROK-PLAYER'S GUIDE

$ 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

2X RIESEN POSTER
Porsche Challenge & Total NBA 97

PLAYSTATION OHNE TEMPOLIMIT

V-Rally

NEU Rally-Referenz aus Frankreich

Porsche Challenge

89% Der Ridge-Racer-Killer im Test

3D-ACTION MIT APOCALYPSE

Bruce Willis schlägt zurück

Der Kinoheld exklusiv auf der Playstation

DUELL DER KONSOLEN

PLAYSTATION GEGEN NINTENDO 64

ERSTER TEIL Hardware-Leistung und Zubehör im kritischen Praxisvergleich

05
4 398044 105901


SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!
SEGA SATURN
ACTION PACK
Laut COMPUTERBILD 25/96: „Computer Bild Qualitäts-Sieger"
Next Level 10/96 urteilt: „90%. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz."
SEGA WORLDWIDE SOCCER 97
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Video Games 01/96 schreibt: „93%. SEGA Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich..."
449,95 DM
Oder nur 39,65 DM monatliche Rate*
* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis: 475,80 DM
Media Point
030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen: Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz
Theo Kranz Versand
0931-571601
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg
dynatex
0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund
Playcom
089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München
Test 'N Take
Computer & Videospiele
030-6270 9154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



DER PREIS IST HEISS

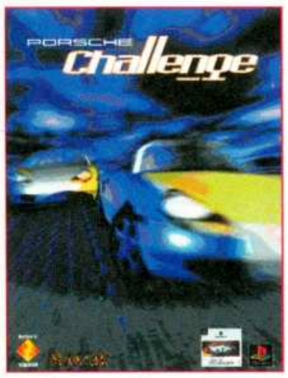
Die Einführung des Nintendo 64 hat einiges bewegt: Menschenmassen drängten am 1. März in die Geschäfte, um ihre anbezahlten N64-Grundgeräte in Empfang zu nehmen. Dabei verloren selbst seriöse Familienväter die Nerven, begannen zu pöbeln und zu fluchen – die von Nintendo gelieferten Konsolen konnten den Bedarf nicht annähernd decken. Die Mitbewerber sahen der 64-Bit-Empfängnis nicht tatenlos zu. Sega konterte mit einem lukrativen Spiele-Bundle (Saturn mit "Sega Rally" und "Worldwide Soccer '97" für 449 Mark), Sony senkte den Playstation-Preis auf kämpferische 299 Mark. Darüberhinaus heizt Sony den Software-Verkauf mit der 50 Mark billigen Platinum-Reihe und dem neuen Verkaufspreis für hausinterne Spiele-Neuheiten an: Sony-Hits wie "Porsche Challenge" gehen ab sofort für 90 Mark (oder weniger) über den Ladentisch. Gerade im Hinblick auf die heftigen Fremdanbieter-Preise für N64-Spiele ein cleverer Schachzug des 32-Bit-Marktführers.

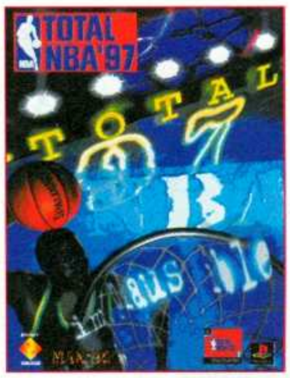


In Japan und den USA hat Nintendo wiederum auf die Sony-Offensive reagiert und den Preis für's Nintendo 64 auf knapp 17.000 Yen bzw. 150 US-Dollar gesenkt – umgerechnet sind das etwa 280 Mark. Wir glauben allerdings nicht, daß Nintendo in Deutschland sofort nachzieht: Eine Preisreduzierung des N64 dürfte erst im Herbst anstehen.

Der Verbraucher freut sich über die Entwicklung: Wie unser großes Hardware-Duell ab Seite 28 zeigt, gab's noch nie soviel Konsolen-Power für so wenig Geld. Jede poplige Grafikkarte für den PC, die halb so viel leistet wie das N64, kostet mehr als die ganze Konsole – von dem CD-Laufwerk bei der Playstation ganz zu schweigen. Nie war der Zeitpunkt für Videospiel-Neueinsteiger günstiger als in diesen Tagen: Wer jetzt seinem Spieltrieb nicht nachkommt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen.

THE MAN!ACS





Apropos Preis/Leistung: Wir folgen dem Vorbild der Konsolen-Giganten und präsentieren Euch in dieser MAN!AC zwei A1-Riesenposter. Auf der Vorderseite seht Ihr ein schmuckes Porsche Challenge-Artwork, auf der Rückseite eine nicht minder elegante Total NBA 97-Impression.











MAN!AC

NEWS

12 Bruce Willis nimmt eine Kinopause und begleitet Euch statt dessen durch den Playstation-Action-Hammer "Apocalypse"

28 Kampf der Konsolen: In der ersten Folge unseres Vergleich-Zweiteilers nehmen wir Hardware und Zubehör von Playstation und N64 kritisch unter die Lupe.

18 Aus England und den USA: Drei neue Spiele für das Nintendo 64 (Bild: "Top Gear Rally")

6 Und noch ein Rennspiel: Mit "V-Rally" verspricht das französische Software-Haus Infogrames das umfangreichste und realistischste Offroad-Spektakel. Droht "Sega Rally" die Verschrottung?

FEATURES

IMPORT-TESTS





























RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS


95 Bedlam


97 Bomberman


91 Crusaders – No Remorse


74 Descent 2


91 Epidemic


76 Excalibur



95 FIFA '97
86 FIFA 64


82 Indepedence Day

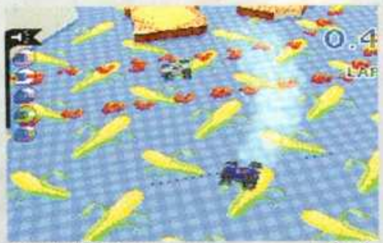

78 Lifeforce Tenka


88 Little Big Adventures


80 Manx TT


91 Mass Destruction


93 Mega Man X3


96 Micro Machines V3


81 Namco Museum Vol.3


72 Porsche Challenge


87 Raven Project


89 Return Fire

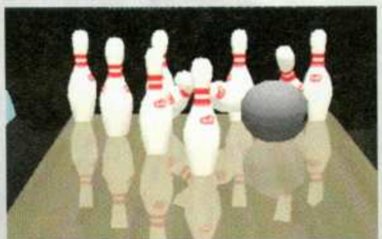


92 Scorcher


89 Space Jam



90 Speedster


79 Ten Pin Alley



94 Trash-It


84 Vandal Hearts

WORK IN PROGRESS

Tour de Fra

Playstation-Konkurrenz für Segas Arcade-Rally: Design-Veteran Stèphan Baudet führt uns durch das Infogrames-Hauptquartier in Lyon und präsentiert seine 3D-Revolution "V-Rally".



Infogrames-Designer Stéphan Baudet und seine Software-Werke 1986 bis 1996.

Hausaufgaben

Der Wechsel auf die 32-Bit-Hardware war für viele Entwickler ein hartes Stück Arbeit: Firmen wie der französische Entwickler- und Publisher-Riese Infogrames waren mittlerweile an die 16-Bit-Geräte gewöhnt, sämtliche Inhouse-Teams auf die entsprechenden Routinen und die traditionelle Sprite-Programmierung eingespielt. Der Haken: Je größer der Betrieb, desto vertrackter die Umstellung. Wer ein Heer von mehreren hundert Programmierern, Grafikern und Sound-Technikern für einen neuen Standard trainieren will, braucht finanzielle Ressourcen und jede Menge Zeit. "Alone in the Dark 2" für Playstation und Saturn bezeichnen PR-Manager Michael Paul (Infogrames Deutschland) und "V-Rally"-Chef Stéphan scherzhaft als Ausrutscher: Die Fortsetzung zu Hubert Chardots PC-Klassiker wurde flux runterkonvertiert – für Hardware-Anpassung und Routinen-Überarbeitung fehlte den Teams das nötige 32-Bit-Know-How. Allein der zeitliche Vorsprung gegenüber Capcoms "Resident Evil" und akuter Adventure-Mangel bewahrten den Titel vor der Verkaufspleite – die Umsetzungen von Chardots "Prisoner of Ice" sowie der "Time Gate"-Reihe wurden vorsichtshalber auf Eis gelegt.



Parcours-Designs für jeden Geschmack: Ihr brettert durch den Tannenforst eines zerklüfteten Vorgebirges.

Mittlerweile haben die Infogrames-Teams ihre Hausaufgaben gemacht: Das vergangene Jahr hat man mit Umschulung und der Verpflichtung 32-Bit-versierter Mitarbeiter verbracht – jetzt ist der französische Software-Veteran und Ocean-Miteigner technisch wieder auf der Höhe. Allerdings soll die neuerworbene Fachkompetenz nicht ausschließlich in die Entwicklung von PC-Abenteuern und Infogrames-üblichen Comic-Umsetzungen ("Die Schlümpfe", "Lucky Luke", "Asterix & Obelix") einfließen: Mit der Playstation-Raserei "V-Rally" will man das erste Standbein in die aktuelle Konsolen-Generation setzen und obendrein ein aufsehenerregendes Comeback



Design-Schwerarbeit: Über 40 Strecken im Championship-Modus.

feiern. Derweil Infogrames' "V-Rally"-Team unter Hochdruck an neuen Routinen und 3D-Szenarien bastelt, profitieren die Techniker von Stéphans langjähriger Design-Erfahrung: Seit dem Strategie-Titel "North & South" entwirft und koordiniert der alteingesessene Infogrames-Mitarbeiter eigene Projekte.

Software-Getriebe

Bevor sich Stéphan und sein Team in die 32-Bit-Entwicklung stürzten, mußten sich Infogrames' Programmierer mit der neuen Technik vertraut machen: Umso größer war die Enttäuschung, als man mit den von Sony gestellten Software-Libraries bald an die Leistungsgrenzen der Playstation stieß. Grund der Hardware-Bremse: Wer mit Sonys Vorgaben arbeitet, muß seine Routinen über deren Bibliotheken stülpen. Das Resultat ist ein zusätzlicher Arbeitsschritt für den Prozessor und Verlust von Rechenleistung. Allerdings wollten die Infogrames-Künstler nicht von trägen Libraries geknebelt werden: Um die Kreativität von Grafikern und Designern nicht einzuschränken, ertüftelte das "V-Rally"-Team unter der Leitung von David Nadal eigene Routinen. Bevor ein Hardware-System Hochsprachen wie Basic, Pascal oder C verstehen kann, müssen die Codes von einem Interpreter übersetzt und in für den Konsolen-Prozessor verträgliche Häppchen zerlegt werden. Allerdings kostet der Verdauungsprozess eine Menge Zeit – für ein rechenintensives Rennspiel mit viel optischem Schnickschnack wirkt jede Einbuße wie Sand im Getriebe. Also hat sich David auf die Hardware-nähere Assembler-Sprache verlassen. Die Befehle werden in Nullkommanichts



Grafiker-Chef Franck Protiert entwirft Automobil-Texturen und Menüs.

FAZIT

TITEL	V-Rally
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Herbst

Technisch atemberaubendes Rennspiel mit Unterstützung von Rally-Ass Ari Vatanen. Über 40 Strecken samt Editor stehen zur Wahl.



Optisches Beiwerk wie Pflanzen und Tiere wurden ebenso an der Kurs-Nationalität orientiert wie der Untergrund: In der staubigen Savanne ist die Bodenhaftung lausig.



"Sega Rally" trifft "Ridge Racer": Der sonnige Strandkurs wird von Palmen und Korallenriffen gesäumt.



Durch die Horizontale oder Vertikale im Splitscreen-Modus.





Crashs und Karambolagen aus allen Blickwinkeln: Euer Widersacher schert aus und schlittert in die Böschung.



Bunte Hintergrundtexturen, Photoshop-Collagen und ausgefallene Zeichensätze verschönern die "V-Rally"-Menüs.

an den Prozessor weitergeleitet, der Interpretationsaufwand für die Maschinenbefehle ist minimal und räumt dem Team mehr kreativen Freiraum ein: Die Routinen überholen jeden C-Code und lassen auch nach optischem Beiwerk wie Light-Sourcing oder Witterungs-Simulation noch Rechenleistung für eine absolut flüssige Grafik übrig - laut David brausen die "V-Rally"-Flitzer bei jeder Straßenführung mit 30 Bildern pro Sekunde über die Parcours. Trotzdem legt der Assembler-Programmierer die Hände nicht in den Schoß: Während seine Künstler-Kollegen Polygonvehikel basteln und die Strecken asphaltieren, optimiert David die Engine-Routinen.

Physikstunde

Wenn Euer Polygonvehikel wie eine Seifenkiste über den Parcours schlittert und sich nach jedem Bremsmanöver schräg stellt, rettet auch die flüssigste 3D-Engine nichts mehr – Racing -Highlights wie "Ridge Racer" oder "Sega Rally" leben von ihrem edlen Fahrgefühl. Um den goldenen Mittelstreifen zwischen Arcade-Feeling und realistischem Fahrverhalten auszuloten, hat Infogrames den Rally-Altmeister Ari Vatanen verpflichtet. Der stämmige Finne besucht regelmäßig das Infogrames-Hauptquartier und schaut dem Team über die Schulter: Während die Physik-Programmierer Berge von Fachliteratur wälzen und komplexe Algorithmen austüfteln, grabscht sich Ari das Joypad. Bemäkelt der Profi Straßenlage oder Crash-Verhalten, wird das physikalische Grundgerüst umgestellt: Ein grünes Linienmuster zeigt Crash-Radius und Gewichtsverlagerung an – eine komplette Umprogrammierung kann man sich bei Unstimmigkeiten also sparen, statt dessen wird einfach das Gitternetz neu justiert. Als man uns in den Testraum führte, und das NeGcon in die Hand drückte, fehlte Steuerung und Grafik noch der letzte Schliff. Ari entschuldigte sich mit "Die Steuerung ist noch viel zu sensibel" – später fanden wir ihn heftig gestikulierend in der Physik wieder.



Ex-Rally-Weltmeister Ari Vatanen und Etienne Saint Paul als Crash-Dummy-Fahrer.

Sonnenbad

Die meisten Rennspiele kommen mit getrickstem Light-Sourcing aus: Schatten und Reflexe wurden auf die Texturen gezeichnet, die meisten Effekte sind statisch und unterliegen weder Lichteinfall noch Umwelteinflüssen. Stéphans "V-Rally"-Team hat dank Davids Routinen einen fließenden Übergang mit realitätsgetreuer Lichtbrechung und Schattenwurf entwickelt: Echtes "Light Sourcing" war bislang Prügelspielen und Jump'n'Runs à la "Pandemonium" vorbehalten – die rechenintensiveren Rasereien mußten auf Sourcing-Sonnen verzichten. Um Infogrames Lichter-Engine zu erläutern, führt uns Stéphan an den Ateliers vorbei ins Sonnenstudio: Etienne zeigt uns stolz seinen Editor und rotiert einzelne Kurspartien – mit ein paar Handgriffen und Mausclicks postiert der Franzose zwischen unterschiedlichen Gebäuden und anderen Hintergrundelementen Scheinwerfer. Ob die Lichtquellen dabei zwischen Polygonbauten durchstrahlen oder über eine Hügelkuppe hervorluken, bleibt allein der Designer-Fantasie überlassen - hinter der übersichtlichen Editor-Maske verbergen sich monströse Programmstrukturen, die jeden

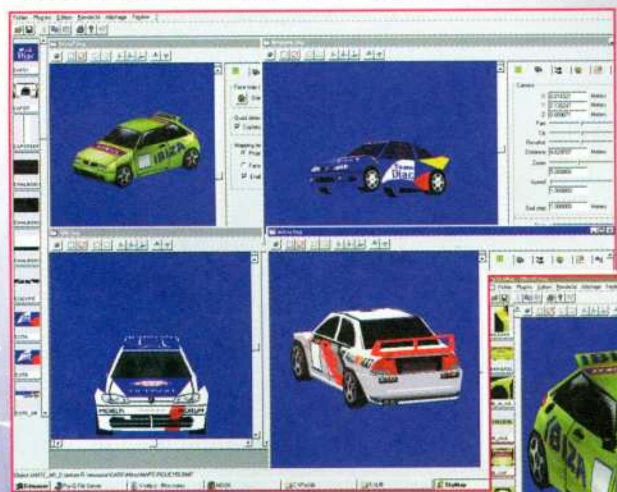




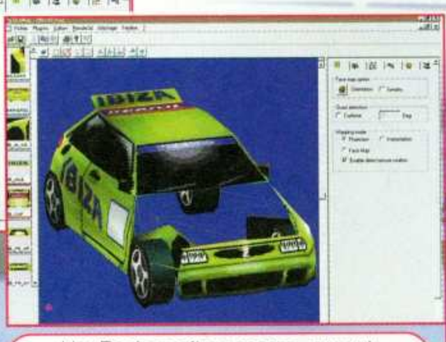
Producer-Zeugnisse: Edit Protière und ihre Comic-Titel, unten die FM-Towns-Version von Stéphans RPG-Frühwerk "Drakken".



Unter gleißender Sonne: Ihr holpert über einen verschlungenen Savannen-Kurs.



Dreidimensionale Automobil-Modelle im Grafik-Editor: Hier werden alle Vehikel konstruiert und nach realer Vorgabe texturiert.



Um Rechenzeit zu sparen, erspart man sich Polygon-Partien: Das Bodenloch ist im Spiel unter der Haube verborgen.



Level-Design am Light-Sourcing-Tool: Bruno Zonca plaziert die Sourcing-Scheinwerfer im 3D-Areal.



Spielereien wie Light-Sourcing und Lens-Flare-Effekte wurden sogar in den Zweispieler-Modus übernommen.

Strahl akkurat brechen, filtern und beim Schattenwurf auch den kleinsten Busch beachten. Als Resultat bewundert Ihr eine Landschaft mit realitätsgetreuen Helligkeitsabstufungen – egal, ob Infogrames' Kurs-Designer eine grell erleuchtete Strand-Szenerie entwerfen oder Euer Fahrgeschick mit einem Nachtkurs herausfordern. Derzeit kämpft Infogrames mit den letzten Handicaps: Weil jeder Streckenabschnitt separat ausgeleuchtet wurde, ergeben sich noch Überschneidungsprobleme. Bei vielen Parcours-Elementen sind die Strahlerausrichtungen zu unterschiedlich – trotzdem wollen die Sourcing-Routinen pflichtbewußt jeden Strahl brechen. Bis zum finalen Feinschliff sind verirrte Lichtkegel und Filter-Fehler die Folge.

Datenjongleur: INTERVIEW MIT DAVID NADAL

? Warum habt Ihr Euch für die Entwicklung eigener 3D-Routinen entschieden?

Zunächst haben wir Sonys Bibliotheken verwendet, aber die wurden unseren Anforderungen nicht gerecht: Zum einen ist es frustrierend, wenn Du auf die Veröffentlichung von Library-Erweiterungen warten mußt – nur um abzuchecken, ob sie zufällig genau die Funktionen eingebaut haben, die Du brauchst. Außerdem sind die Sony-Bibliotheken universell, also für kein spezielles Genre entwickelt worden. Durch die Programmierung eigener Routinen kann man schnellere und weniger speicherintensive Codes schreiben.

? Hast Du bereits vor "V-Rally" 3D-Routinen in Assembler geschrieben?

Ja, vor rund einem Jahr habe ich kleines 3D-Spiel mit Assembler programmiert – zwar für den PC, aber die "Assembler-Philosophie" ist auf jeder Hardware so ziemlich dieselbe.

? Wie lange hast Du an der Grafik-Engine gearbeitet?

Für den Großteil habe ich rund sechs Monate gebraucht, aber ich bin noch beim Verbessern der Routinen und dem Hinzufügen neuer Features.

? Wie habt Ihr trotz der ganzen Effekte so eine flüssige Grafik hinbekommen? Mußtet Ihr irgendwelche Kompromisse eingehen?

Unsere neue Grafik-Engine kontrolliert die Frame-Rate in Echtzeit – wenn der Spielfluß ins Stocken kommt, werden Details in den hinteren Strecken-Sektionen ausgeblendet.

? Was hältst Du von der Playstation? Ist die 32-Bit-Hardware schon ausgereizt?

Die Playstation ist eine leistungsstarke Konsole: Außer dem auf 3D-Mathematik ausgerichteten GTE-Prozessor überzeugt die Maschine mit einem grafischen Co-Prozessor und einer "Parallel Processing"- Architektur. Allerdings gibt es auch kleinere Störfaktoren wie die mangelnde Zuverlässigkeit der Memory-Karte. Schwerwiegender für den Anwender sind da schon die Probleme des CD-Laufwerks bei längerer Betriebsdauer.



Optimiert seine 3D-Routinen: Chefprogrammierer David Nadal.

Kurs-König

Während Arcade-Hits wie "Daytona" oder "Ridge Racer" in der Spielhalle mit einer Handvoll Kurse auskommen, macht sich das schmale Streckensortiment auf der Heim-Hardware eher bescheiden aus: Bei geldgierigen Automaten bieten drei Kurse hinreichende Herausforderung, aber wer hinter dem heimischen Fernsehschirm trainiert, kennt die Parcours schnell auswendig – der Motivation geht der Sprit aus. Wer mehr Kurs für sein Geld will, wird von den geduldigen Infogrames-Designern bedient: 45 Strecken hat das französische Team zusammengebastelt, darunter acht verschiedene Grafik-Sets sowie unterschiedliche Witterungsverhältnisse. Ihr braust an Meeresstränden vorüber, brettert zwischen zerklüfteten Felsmassiven entlang und durch englische Sümpfen mit schlittrigem Untergrund. Aber bevor Ihr Schlammschlachten schlagt oder durchs verschneite Hochgebirge pflügt, geht Ihr im simpleren Practice-Modus an den Start: Rally-Veteran Ari Vatanen wacht nicht nur über Crash-Physik und Fahrverhalten, auch bei der Simulation von Terrain-Untergrund und Reifenhaftung stand Ari den französischen Kollegen zur Seite. Der Finne hat jede Situation am eigenen Leib erfahren – erst wenn Ari sein OK gibt, werden die Automobil-Reaktionen in die finalen Listings aufgenommen und von Arcade-versierten Rasern auf Spielbarkeit geprüft.

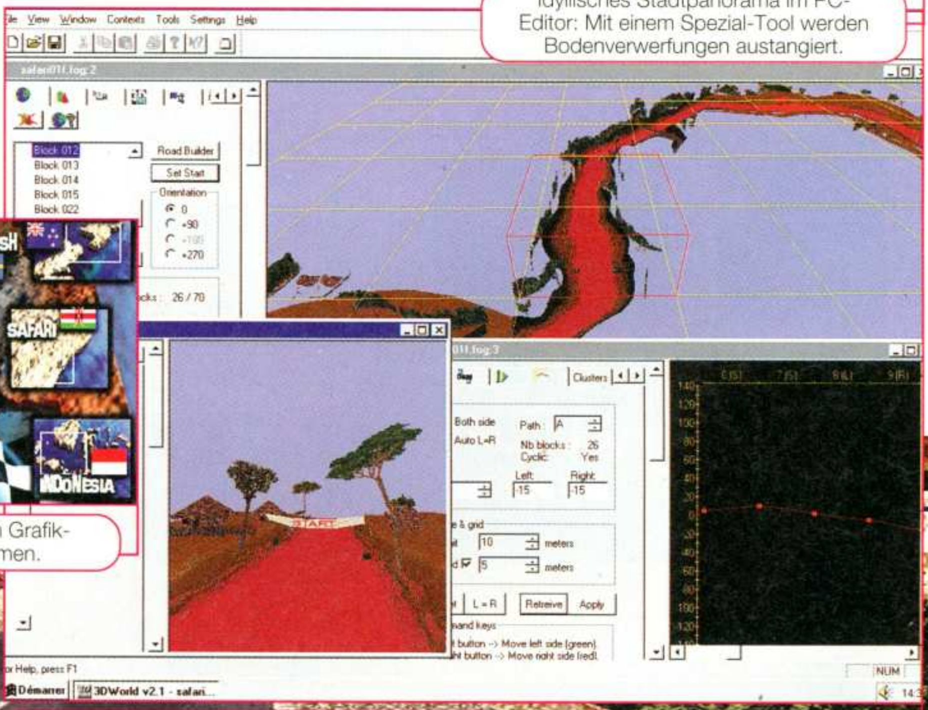
Wer trotz Kursvielfalt nicht mehr gefordert ist, bastelt mit dem Editor eigene Strecken: Ihr wählt aus einer Liste mit Hintergrund-Settings sowie Kurvenlagen Euer Wunsch-Element und verbaut den Abschnitt nach Gutdünken – besonders eifrige Konstrukteure können sogar Abkürzungen entwerfen und ihre Strecken auf Memory-Card speichern. *rb*



Idyllisches Stadtpanorama im PC-Editor: Mit einem Spezial-Tool werden Bodenverwerfungen austangiert.



Kursbau leicht gemacht: Ihr wählt zwischen unterschiedlichen Grafik-Sets sowie Ländern und bastelt Streckenelemente zusammen.



Oben bauen die Infogrames-Designer aus vorgefertigten Kurs-Abschnitten einen Parcours, links unten wird das Resultat aus der Spieler-Perspektive begutachtet.



UNHEIMLICHE
BEGEGNUNG DER
DREIDIMENSIONALEN ART
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE™
"... Dash Rendar an Basis: Feindliche Truppen von allen Seiten ... AT-AT's durchbrechen die Verteidigungslinie ... hohe Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ..."
Adrenalinstöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars – der Krieg der Sterne hat erneut begonnen!
The New Dimension of Fun
Nintendo
NINTENDO64

AKTIV IN DIE 3. DIMENSION

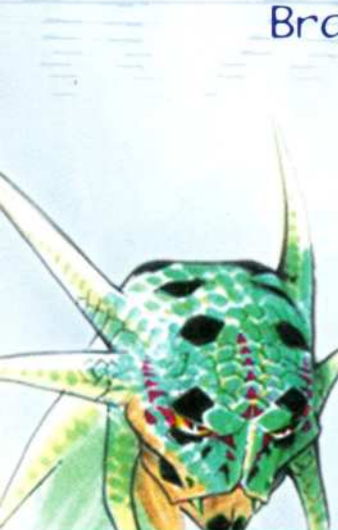


Activision rief nach England, um den Spielejahrgang 97 vorzustellen. Nach turbulenten Zeiten will sich der amerikanische Traditionsentwickler wieder als Top-Adresse der Branche profilieren.





Im direkten Vergleich: Links das zweidimensionale "Mayan Adventure", oben "Pitfall 3D".



Ein hartes Jahrzehnt liegt hinter Activision. Ende der 80er-Jahre desertierten viele kreative Köpfe und Manager, um eigene Entwicklerfirmen zu gründen. Den alphabetisch herausragenden Namen Accolade, Acclaim und Absolut Entertainment merkt man die Herkunft ihrer Gründer noch an. Während die Newcomer florierten, rutschte Activision in die zweite Liga ab. Nach mehreren Jahren ohne große Erfolge stand Activision kurz vor dem Ruin. Erst mit dem Wechsel der Geschäftsführung vor einigen Jahren ging's wieder aufwärts. Mit wenigen, dafür aber qualitativ hochwertigen Titeln erarbeitet sich Activision den guten Namen zurück. Die Highlights dieses Jahres betrachten wir im folgenden genauer.



Bei einer Tasse Kaffee präsentierte uns Activision stolz die ersten spielbaren Levels von "Pitfall 3D".



Sprung ins Ungewisse: Ihr müßt nicht nur die richtige Hüpfweite finden, sondern auch die Richtung bestimmen.



Polygonhelden und -feinde ermöglichen Kameraperspektiven, die Ihr in Jump'n'Runs bislang selten erlebt habt.

Sprung über die Schlangengrube

Für 1997 setzt Activision voll auf 3D. Selbst dem altehrwürdigen „Pitfall" wird eine zusätzliche Dimension verpaßt. Seit 1982 läuft Pitfall Harry jr. auf diversen Systemen um sein Leben. Angefangen vom VCS über das Mega Drive und nun die Playstation schwingt der dynamische Abenteurer seine Peitsche, hangelt sich an Lianen über aufklappende Sumpflöcher und überspringt die Schnappmäuler hungriger Krokodile. Auch „Pitfall 3D", der jüngste Ableger der Serie, ist ein Jump'n'Run: In den 24 Leveln springt Ihr von Plattform zu Plattform und weicht anrollenden Felsbrocken und heranschießenden Pfeilen aus. Unterteilt ist die hektische Hüpferei in vier Regionen mit verschiedenen Grafiksets, beispielsweise einem Tempel. Jede dieser Regionen besteht wiederum aus drei bis vier Levels. Zusätzlich enthält jede Region einen Boss-Raum mit einem überdimensionalen Endgegner und einen Bonuslevel mit versteckten Zugängen.



Zu Besuch bei den Azteken: Wie einst Indiana Jones erforscht Ihr die Geheimnisse längst vergangener Kulturen. Der graue Endgegner (rechts) macht die Geschichtsstunde erschreckend realistisch.

ACTIVISION:



PITFALL

1982: Die Abenteuer von Harry, dem todesverachtenden Urwaldforscher. Auf nahezu allen Systemen der Konsolen-Frühzeit schwingt Ihr Euch an Lianen über klaffende Sumpflöcher und hüpft über giftige Skorpione.



HERO

1984: Mit Raketenrucksack und Dynamit befreit Ihr verschüttete Kumpel aus dem Bergwerk. Tödliche Dornen und giftige Pflanzen machen Euch das Leben schwer.

Der „Pitfall 3D"-Urwald ist nicht mit flachen Textur-Monstern, sondern von fülligen Polygongegnern bevölkert. In der Vulkanregion morphen Steinkreaturen aus dem Fels und Lavakrieger steigen aus den brodelnden Feuerseen empor. Die 19 verschiedenen Monster und die vier Endgegner werden in Echtzeit berechnet und beleuchtet. Lauft Ihr an einer Lampe vorbei, ändert das den Lichteinfall.
Leider ist der Polygondarstellung die Indiana-Jones-kompatible Peitsche zum Opfer gefallen – diese realistisch zu simulieren, hätte zu viel Rechenaufwand erfordert. Statt dessen verwendet Activision Extrawaffen mit begrenzter Lebensdauer. Von einem wütenden Steingolem verfolgt, hetzt Ihr über enge Pfade und Abgründe. Nach einiger Zeit findet Ihr ein Gewehr, mit dem Ihr dem lästigen Verfolger die Keramik zerdeppert.

Nachschub für schwere Jungs


Die Kampfroboter von "Heavy Gear" bewegen sich realistischer als ihre "Mechwarrior"-Kollegen (Bild: PC-Version).



Nach dem Erfolg der „Mechwarrior"-Serie wagt Activision den Systemwechsel. Das „Battletech"-Universum weicht ab diesem Jahr dem „Heavy Gear"-Rollenspiel. Die Ähnlichkeiten sind aber offensichtlich. Eingehüllt in tonnenweise schützenden Stahl bombardieren sich die Kontrahenten mit Laserfeuer und Raketensalven. Die Unterschiede sind klein aber fein: „Heavy Gear" ist noch actionlastiger. Erfinder Dream Pod 9 erachtete die stundenlangen Taktikkämpfe der Brettspielvorlage als wenig fesselnd und änderten das Grundprinzip in ein Rollenspiel mit schnellen Schußwechseln. Das Gewicht der Kampfroboter wurde von 90 auf rund 20 Tonnen reduziert. Die „Heavy Gear"-Kampfmaschinen staksen nicht unbeholfen durch die Gegend, sondern laufen, springen, ducken oder rollen sich sogar ab. Neu ist auch das indirekte Feuer. Aus der Sicherheit eines Schützengrabens gebt Ihr der Feuerleitzentrale einen Laser-Zielpunkt. Die Artillerie deckt das Gebiet dann aus dem Hinterland mit schwerem Beschuß ein.
Auch die Grafik ist runderneuert. Auffallendster Unterschied ist die Landschaft. Bei „Mechwarrior" erstreckte sich eine flache Ebene bis zum Horizont, nur unterbrochen von einigen aufgesetzten Polygonhügeln. Mit der neuen Grafik-Engine sind bei „Heavy Gear" rollende Hügel und Schluchten möglich. Leider war in England erst eine frühe PC-Version zu sehen, die Playstation-Konvertierung kommt im Herbst.


Eisenfaust: Der Golem ist wahrlich ein harter Brocken.


In "Hexen 2" wählt Ihr zwischen vier Charakterklassen: Krieger, Paladin, Kleriker und Zauberer.


Auffallend sind die bunten Texturen von "Hexen 2". Das Original litt an beängstigender Farbarmut.

Neue Hexereien


Farbenpracht: Wohin Ihr bei "Hexen 2" auch blickt, an allen Wänden kleben bunte Texturen (Bild: PC-Version).

In den letzten Jahren hat sich der amerikanische Entwickler Raven auf die Wiederverwertung der 3D-Routinen von id spezialisiert: Mit der 3D-Shooter-Fortsetzung "Hexen 2" kitzelt Raven das letzte aus der in Lizenz erworbenen Grafik-Engine heraus. Zuletzt hatten sich die US-Programmierer mit dem Fantasy-Epos „Hexen" hervorgetan, das auf Playstation und Saturn grafisch leider nicht überzeugen konnte. Spielerisch waren wir trotz unübersichtlichem Level-Aufbau angetan. „Hexen 2" basiert nun auf der Engine von "Quake", das als PC-Version in Deutschland ebenfalls indiziert ist. Der farbarmen Kulisse dieses Titels stellt Raven in „Hexen 2" farbenprächtige Texturen und eine gigantische Architektur gegenüber. In einer riesigen Kathedrale lauft Ihr die Balustrade hinauf zum Dachgeschoß des Kirchenbaus. Licht in allen Farbtönen fällt durch die Mosaik-Fenster als Ihr mit der Armbrust (und anderen, noch nicht konzipierten Waffen) Golems und gefallene Engel bekämpft, die mit Raketen auf Euch feuern. „Hexen 2" ist mit deutlichen Rollenspielelemente gewürzt. Getötete Gegner lassen Erfahrungspunkte springen und mit jedem Level-Aufstieg verbessern sich Eure Eigenschaften und Fähigkeiten. So werden z.B. Zaubersprüche, die Ihr als Extrawaffen führt, vernichtender.
ts



NAME	ERSCHEINT	ANMERKUNG
Pitfall 3D (Playstation)	Frühjahr	3D-Remake des Dschungelklassikers mit Polygongegnern
Heavy Gear (Playstation)	Herbst	Neue Kampfrobotersimulation mit verändertem Regelwerk
Apokalypse (Playstation)	Herbst	Actionshooter mit dem „virtuellen" Bruce Willis als Partner
Hexen 2 (Playstation)	Herbst	Farbenprächtiger 3D-Shooter basierend auf der id-Engine

Oldies but Goldies

Little Computer People

1985: Eines der innovativsten Spiele aller Zeiten. Fans der „Lebenssimulation" beobachten ihren kleinen Computerfreund bei seinem Tagesablauf. Fiese "LCP"-Besitzer drehen dem kleinen Kerl das Wasser ab...



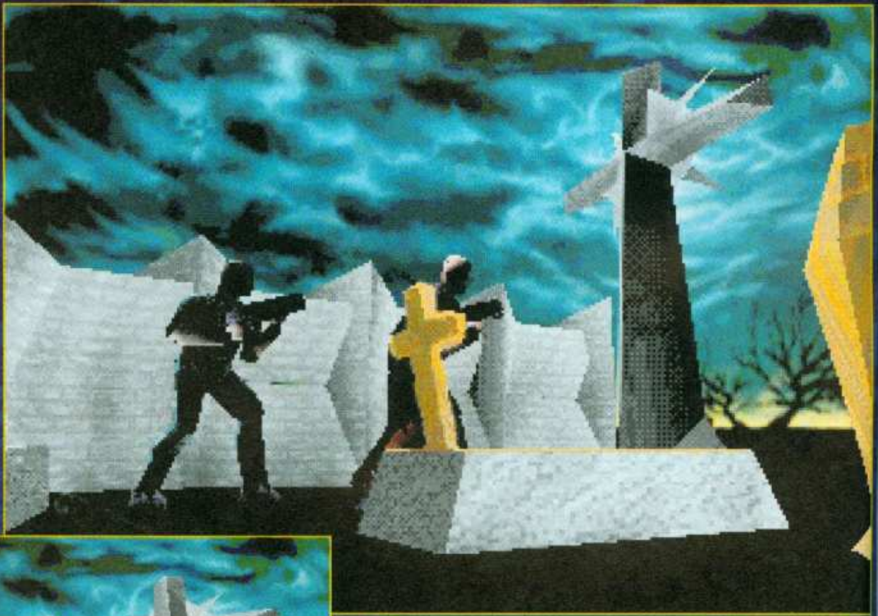
Borrowed Time



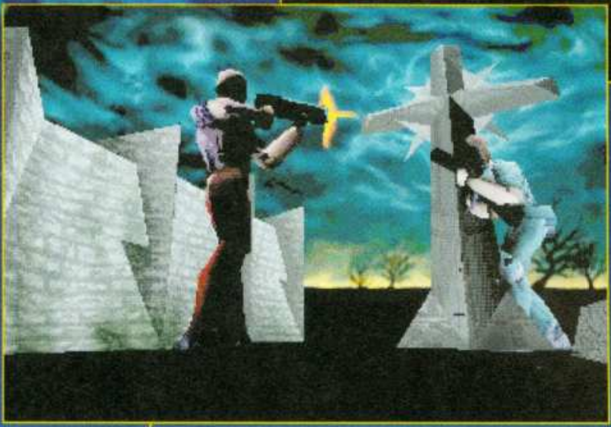
1985: Das Detektivabenteuer schuf das damals unbekannte Interplay-Team für Activision und glänzte mit neuartiger Benutzerführung. Lange Tastaturkommandos waren passé.

DIE APOKALYP REITER

Bruce Willis mal anders: Die 3D-Ballerorgie "Apokalypse" bringt die Hollywood-Tradition der Buddy-Movies ohne teure Kinolizenz auf die Playstation.



Geschichten aus der Gruft: In gespannter Erwartung schleicht Ihr zusammen mit Eurem Sidekick Bruce über den Friedhof.



Plötzliche Angreifer kündigen sich durch Kameraschwenks an.

Die vier apokalyptischen Reiter bedrohen die von Wissenschaft und Religion in zwei Lager gespaltene Menschheit. Dem mysteriösen „Reverend" gelingt es die beiden Extreme in sich zu vereinen und zu unglaublichem Einfluß zu gelangen. Er bemächtigt sich der vier Geißeln der Menschheit – Tod, Pestilenz, Krieg und "das Tier" – und bedroht mit ihnen die gesamte Welt.
Bruce Willis ist der Star von „Apokalypse". Der virtuelle Bruce begleitet Euch als schießwütiger Partner durchs 3D-Abenteuer und hat immer ein paar coole Sprüche auf Lager. Er agiert „selbständig", wird also nicht von Euch gesteuert. Ob und wann Bruce eine Abzweigung nimmt, bleibt ihm selbst überlassen.
Den zweiten Charakter von „Apokalypse" kontrolliert Ihr selbst. Das Steuerkreuz gibt die Laufrichtung vor, geschossen wird mit den vier Feuerknöpfen des Playstation-Joypads. Lauft Ihr beispielsweise vor einem Gegner davon, könnt Ihr gleichzeitig über Eure Schulter nach hinten feuern. Um die Orientierung nicht zu verlieren, verwendet Activision ein semi-intelligentes Kamerasystem.

Tauchen z.B. rechts vor Euch zwei böse Jungs auf, dann schwenkt die Kamera in die optimale Position. Seid Ihr in einer besonders unübersichtlichen Situation von allen Seiten umzingelt, wechselt die Ansicht in die Vogelperspektive und rückt damit alle Gegner ins Blickfeld.
Gemeinsam hetzt Ihr durch ein komplett in 3D dargestelltes Zukunftsszenario und ballert mit dicken Wummen auf die anstürmenden Feindmassen. Das Waffenarsenal ist beeindruckend: Ihr nagelt Eure Feinde mit einer vollautomatischen Harpune an die Wand, heizt Euren Flammenwerfer an, um die Feinde zu braten und schickt Endgegner mit zielsuchenden Raketen ins Jenseits. Eure Waffen haben nicht nur Auswirkungen auf Eure Feinde, sondern auch auf die Umgebung – unter den Querschlägern zerbröselt herumstehendes Mobiliar, fehlgeleitete Raketen entzünden ein feuriges Inferno.
Der Spielverlauf folgt einem linearen Handlungsstrang, brav erledigt Ihr einen Level nach dem anderen. Innerhalb der einzelnen Missionen stehen Euch aber mehrere Möglichkeiten offen. Es ist nicht sicher, ob Euch Bruce Willis ständig auf den Fersen bleibt. Schlagt Ihr eine Richtung ein, die ihm nicht paßt, trennt Ihr Euch zumindest kurzfristig. Activision will Bruce Willis möglichst

TITEL	Apokalypse
HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Herbst

FAZIT

3D-Shooter mit wechselnden Kameraperspektiven. Ein „virtueller" Bruce Willis begleitet Euch als schießwütiger Partner.









Ein schießwütiger Partner ist nicht immer ein Garant für ein langes Konsolenleben (links). Doch auch ohne ihn lauern auf den Dächern der Stadt genügend Gefahren – Gotham City läßt grüßen.

TISCHEN

echt aussehen lassen. Deshalb haben sie den Schauspieler mit einem 360-Grad-Laserscanner „vermessen" und auf die CD gepackt. Um neben den richtigen Proportionen auch die Bewegung real zu gestalten, steckte Activision Bruce Willis während der Dreharbeiten in einen schwarzen Anzug, dessen Gelenke durch Leuchtkörper markiert wurden. Die typische Gestik des Action-Stars wurde mit Body-Motion-Capturing eingefangen: Bruce stürmt mit einer Plastikwumme in das Studio und schießt auf imaginäre Feinde. Im Spiel wird er genau die gleiche Bewegung neben Euch ausführen, um seine Gegner elegant zu erledigen. Üblicherweise können bei diesem Verfahren einmal begonnene Bewegungen nicht unterbrochen werden. Rollt Ihr Euch zur Seite ab, wird diese Bewegung bis zum Ende durchgeführt, auch wenn dort der bodenlose Abgrund lauert. Dank der eigens entwickelten "Activation"-Technologie können die Entwickler nun selbst in der Bewegung eine neue Phase einleiten, ohne die Animation abzuhacken. Möglich wird das durch eine Mischung traditioneller Animationstechniken mit dem erwähnten Motion Capturing.
Die Entwickler gingen sogar soweit, Bruce Willis' Gesichtszüge per Face-Motion-Capturing einzufangen, um auch die zerknautschte Mimik des Hollywood-Helden möglichst realistisch auf die Playstation zu bringen – Schließlich sind seine situationsbedingten Sprüche bereits Legende. Auf den Einsatz von traditionellen Full Motion Videos verzichtet Activision trotz des teuren Willis-Engagement. Ihrer (und auch unserer) Meinung nach stören die „echten" Videos die von der gerenderten Kulisse aufgebaute Stimmung. Das Bruce-Willis-Feeling soll einzig und allein durch die Polygonfigur entstehen. Activision hofft, den Release noch im Herbst dieses Jahres zu schaffen. *ts*



Großflächige Texturen sind ein Markenzeichen von "Apokalypse"



Das "Blade Runner"-Design stand der Architektur von "Apocalypse" Pate.





Gemeinsam sind wir stark: Sowohl innerhalb von Gebäuden als auch unter freiem Himmel hetzt Ihr mit Kumpel Bruce als dynamisches Duo durch die "Apokalypse"

Motion Capturing

Um die Bewegungen eines Menschen von der Realität in den künstlichen Raum eines Computers zu übertragen, bedienen sich Spieleentwickler der Motion-Capturing-Technik. An den Gelenken eines Schauspielers werden Sensoren befestigt. Durch Abtastung der relativen Lage der Sensoren zueinander werden Computermodelle realistisch animiert. Man unterscheidet drei Hauptarten des Motion Capturing:



Beim optischen Motion Capturing werden die Lichtimpulse der Sensoren (z.B. Reflektoren oder Lampen) durch eine Kamera aufgezeichnet.



Durch einen Datenhandschuh oder einen Ganzkörperanzug erfolgt das Motion Capturing auf mechanischem Weg.



Relativ aufwendig, aber auch am exaktesten ist das elektro-magnetische Motion Capturing. Die Sensoren übermitteln ihre Position an ein magnetisches Feld.

BRUCE WILLIS

Bruce Willis wurde im März 1955 in Idar-Oberstein in Deutschland unter dem Namen Walter Willison geboren. Aufgewachsen ist er seit seinem zweiten Lebensjahr in New Jersey. Nachdem er sich etliche Jahre mit Gelegenheitsjobs über Wasser hielt, gelang ihm 1985 der Durchbruch: Eine Hauptrolle in der TV-Serie „Moonlighting" als Partner von Cybill Sheperd. Sein Debüt in einer Hollywood-Kinoproduktion feierte Bruce 1987 als Co-Star in „Blind Date". In der weiblichen Hauptrolle: Kim Basinger. Activision konnte Bruce Willis nach eigener Aussage nur zur Mitarbeit überreden, weil er selber ein großer Spielefan ist.

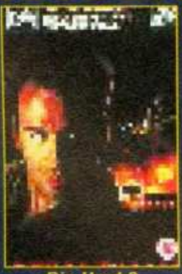


Bruce Willis in "Stirb Langsam 3: Jetzt erst recht" – ramponiert wie immer!

FILMHIGHLIGHTS



Die Hard (1988)



Die Hard 2 (Die Harder, 1990)



Fegefeuer der Eitelkeiten (1990)



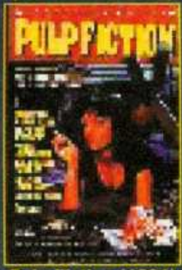
Hudson Hawk (1991)



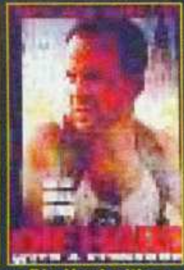
The Last Boyscout (1991)



Der Tod steht ihr gut (1992)



Pulp Fiction (1994)



Die Hard with a Vengeance (1995)



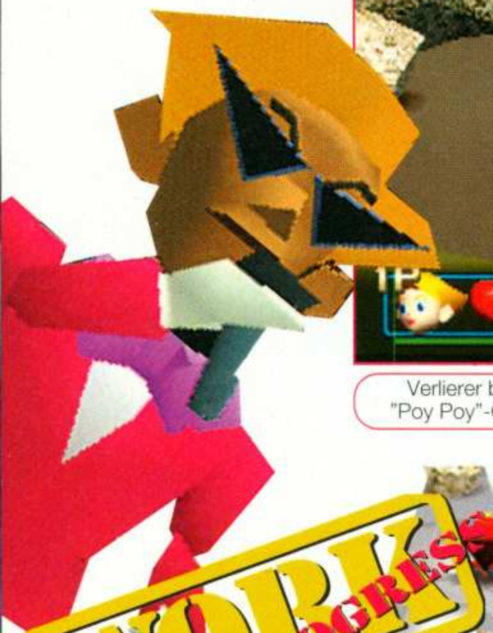
12 Monkeys (1996)



Last Man Standing (1996)







Verlierer bezahlen die feinen Grafikeffekte mit gnadenlosen Kopfschmerzen: Die "Poy Poy"-Gladiatoren brauchen nach dem Wettbewerb mehr als nur ein Aspirin!



Feiglinge verstecken sich in der Ecke und warten auf Angriffsmöglichkeiten auf geschwächte Spieler.

WORK IN PROGRESS

ARENA-WAHNWITZ



Nacht in der Arena: Ein Steinmonster treibt sein schmerzhaftes Unwesen!

Wenn vier sich streiten, bleibt nur einer stehen: Konami werkelt an einem furiosen Mehrspieler-Spass, der für endlose Playstation-Sessions sorgt und nicht nur technisch ein Knaller ist.



Wollt Ihr auch klobige Riesenfelsen problemlos werfen, müßt Ihr im Handschuhladen einkaufen (oben).

Der "Poy Poy" ist härter als jede TV-Gameshow: Vier Kontrahenten stürmen nach Ertönen der Startsirene aufeinander zu, um sich gegenseitig der knappen Lebensenergie zu berauben. Doch nicht mit bloßer Faust wird in den schattierten Polygon-Arenen gekämpft, das wäre zu simpel. Vielmehr entpuppen sich die Polygon-Gladiatoren als äußerst muskulös und greifen sich herumliegende Riesen-Felsbrocken, die sie mit einem gutgezielten Wurf an die Köpfe der Gegner schleudern. Mit lautem Wehgeschrei stürzen die Comic-Opfer zu Boden, rappeln sich wieder auf und versuchen ihrerseits, sich mit einem Zentner Gestein zu revanchieren. Zusätzliche Gimmicks wie Bomben werden von einem herumschwebenden Containerschiff vergeben: Dabei gilt die Devise "Wer zuerst kommt, bombt zuerst!"
Die intelligente Kamera bleibt auf Distanz, wenn sich ängstliche Naturen in die Spielfeld-Ecken verdrücken. Sobald allerdings im Zentrum brachiale Quartett-Kämpfe ausbrechen, wird herangezoomt, um die blauen Flecken der Kämpfer zu zeigen. Je nach Trefferquote lichtet sich das Feld: In kleinen Herz-Containern wird mit roter Farbe die Energie der mutigen Gesellen angezeigt, nach dem warnenden "Danger" bedeutet jeder weitere Treffer das Aus.
Doch in den sechs bislang programmierten Arenen sind tollwütige Mitspieler nicht die einzige Gefahr. Ob im hohen Norden oder in der japanischen City: Vom Pinguin bis zum steinernen Godzilla-Monster trachten zusätzliche Gefahren nach dem Leben der Gladiatoren.
Nach der Preisverleihung finden sich die Teilnehmer im örtlichen Zubehör-Laden ein, wo gegen harte Dollars neue Handschuhe mit besserer Trefferquote und schnellerer Objekt-Aufnahme erhältlich sind.
Technisch entpuppt sich schon die sehr frühe Version des Multispieler-Gerangels als hervorragend. Zugunsten feiner Gouraud-Schattierung schraubte man die Verwendung von Texturen deutlich zurück. Dadurch sind sowohl die knuddligen Spielfiguren als auch die Arenen selbst in der Zoom-Ansicht ein grafischer Genuß. Schon nach kurzer Einspielzeit artet das Geschehen in ein leicht bedienbares Geholze mit Sucht-Charakter aus.
Wer auf ein zeitgemäßes Vierspieler-Brachialgetöse wartet, merkt sich den Titel schon mal vor: Der letzte "Worms"-Abend ist schon lange her... *cb*



Geld für Beulen: Hier die Punkte-Abrechnung nach dem Gerangel.

FAZIT

TITEL: Poy-Poy
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Herbst

Kompromißloses Beuleninferno für bis zu vier Spieler – die technisch hervorragende Inszenierung sorgt für actionreiche Gefechte.



Der Roboter im Zentrum verteidigt sich mit beweglichen Greifarmen, Spieler 3 liegt derweilen schon schwer lädiert auf der Intensivstation.


Suikoden™
幻想水滸伝
Under the Red Moon...
Das erste Rollenspiel für die PlayStation.
Der Ort: China. Die Epoche: tiefstes Mittelalter. 107 Rebellen kämpfen darum, im Imperium des Kaisers Barbarossa wieder Ordnung einzuführen. Die Basis ist am Anfang ein heruntergekommenes Geisterverlies, das dann zur gigantischen Festung ausgebaut wird. Die Gegner in diesem labyrinthischen Spiel: abgefahrene Monster und später auch ganze Truppen, mit denen regelrechte Kriege ausgetragen werden. Dazu gibt's haufenweise 32 Bit-Spezialeffekte, Perspektivwechsel und schwarze Magie.
Next Level, 3/97:
"...für Rollenspielfans erste Wahl"
Wertung 85%
Das offizielle PlayStation Magazin, 3/97:
"Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange."
Wertung 1,9
Fun Generation, 3/97:
"...für RPG-Fans unerläßlich.."
Wertung 9 von 10
Videogames, 3/97:
"Suikoden ist zweifellos eines der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."
Wertung 86%
Mega Fun, 3/97:
"...das bisher beste RPG für die PlayStation!...für alle RPG-Freaks ein absoluter Pflichtkauf."
Wertung 90%
PlayStation
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
i-dentität Solingen
Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

WORK IN PROGRESS DRACULA

Der Eichenpflock verfehlte sein Ziel: Der grausame Graf erwacht von den Toten, verlässt seine Gruft und treibt inmitten seiner gespenstischen Schlossmauern sein Unwesen... Traut Ihr Euch, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen?

Vampirjäger aus aller Herren Länder versuchen seit Jahrhunderten, den transsilvanischen Blutsauger endlich zu vernichten. Nach dem heroischen Kampf von Simon Belmont auf Super Nintendo, Mega Drive und Turbo-Duo versank das Reich des untoten Fürsten in Dunkelheit. Doch nach der heldenhaften Tat verschwindet Richter Belmont spurlos. Sein ihm in ewiger Treue verbundener Freund Alucard macht sich auf, das Geheimnis von Belmont zu ergründen und bricht nach Transsilvanien auf: Dort vermutet er die Hintergründe des Geschehens und hofft, seinen Freund zu finden.

Als Alucard die schemenhaften Umrisse des Gemäuers erblickt, kennt er kein Zögern mehr. Atemlos hetzt er über die sich bereits schließende Zugbrücke und verschafft sich Zugang zum verwunschenen Reich des Dracula. Als die massiven Burgtore hinter ihm zuschlagen, weiß Alucard: Der Weg aus dem Gemäuer führt nur über den Leichnam des untoten Grafen.

Mit „Castlevania X" (Arbeitstitel) präsentiert Konami einen waschechten 2D-Nachfolger der aus 8- und 16-Bit-Zeiten bekannten Jump'n'Run-Serie.

Euren Spielcharakter Alucard seht Ihr von der Seite und lotst ihn durch das flüssig in alle Richtungen scrollende Schloß des Grafen. Während Ihr in Windeseile die zahlreichen Treppenfluchten hinauflauft, müßt Ihr zum Erreichen entfernt liegender Vorsprünge und Balkone aus vollem Lauf zum Sprung ansetzen. Schlagt ruhig auch mal gegen Ziegel-Fundamente und Kerzenleuchter: Vielleicht fällt Euch ein schmackhaftes Hähnchen oder Herzchen (für Eure Spezialwaffe) entgegen.

Leider seid Ihr nicht allein im modrigen Speisesaal, und auch das zentral gelegene Alchemie-Labor ist kein Ort der heren Wissenschaft: Faulige Ghouls entsteigen dem Erdreich, skelettierte Krieger fuchteln vor Eurem Hals mit scharfen Degen herum, und aus Leichenteilen zusammengeflickte Jungfrauen-Sprites verhöhnen Euch. Nach kurzem Zögern faßt Ihr Euch ein Herz und schlagt mit der aktiven Schwertklinge den Monstren die Schädel vom Kopf: Mit züngelnden Flammen verbrennen die Knochen zu Staub, Ihr reißt gelegentlich aus den Taschen purzelnde Ausrüstungsteile an Euch. Denn nicht nur die verwinkelten


Fledermäuse packen Euch während des Sprungs...


In der Standuhren-Galerie bespringen Euch Wichte.


Ein Skelett verteidigt seinen Chemie-Labortisch.


Zum Auftakt des 32-Bit-Abenteuers vernichtet Ihr als Richter Belmont den Obervampir Dracula: Das an den Turbo-Duo-Feldzug ("Dracula X") angelehnte Finale läßt Euch Zeuge einer spektakulären Monster-Mutation des Blutsaugers werden.


Eine Burgen-Impression aus dem stilvollen FMV-Intro: Aschfahl glänzt die Burg des Bösen im Mondlicht.


Eine gefährliche Riesenpflanze blockiert das Gewölbe. Nach zwei Treffern öffnet sich die Blüte...



Gemein: Nach kurzem Gespräch beraubt Euch Gevatter Tod aller Ausrüstungsgegenstände.



Auch das nette Mädel plaudert mit Euch, springt dann aber davon... Werdet Ihr sie wiedersehen?

LEBT!



Während sich hinter Eurem Nacken die Untoten scharen, vernichtet Ihr mit einem Schwertstreich einen der hünenhaften Wolfshunde: Heulend verbrennt das Untier...



Die wandernden Rittersleut' schlachten Euch mit Ihren rotierenden Äxten: Eine blutige Angelegenheit...



Ein monströses Duo attackiert Euch mit Feuerbällen und Lanze: Nutzt konsequent Euer Schild und schlagt zu!

Bitmap-Gewölbe fordern Euren Orientierungssinn mit zahllosen Sackgassen und weitläufigen Gang-Systemen, auch Euer Inventar will weitsichtig verwaltet werden. Mit einmaligem Druck auf den Start-Knopf findet Ihr Euch im Charakter-Infomenü wieder, der Euch mit Daten zu Gesundheit, Schlagkraft und Spielzeit versorgt. Wollt Ihr Euren Krimskrams neu ordnen, begebt Ihr Euch in den Ausrüstungs-Bildschirm. Hier legt Ihr Brustharnisch und Helm an, wählt Schild und Schwert oder aktiviert wirkungsvolle Heil- und Zaubertränke. In Speicher-Sälen werden alle Errungenschaften, Gegenstände und Energie-Level per animiertem Polygon-Sarg auf Karte gesichert, selbst nach blamablen Ableben im Kampf mit den furios agierenden Werwolf- und Drachenbossen nehmt Ihr zeitsparend direkt von hier den Kampf wieder auf. Diese Scheusale bespucken Euch im Stakkato-Akkord mit ihrem Feueratem und versuchen, Euch per Lanze zu durchbohren. „Castlevania"-Fans wissen Bescheid: Durch genaues Timing nutzt Ihr die Lücken in der Deckung der Monster und bringt Eurerseits Schwerthiebe an. Als besonders fies entpuppen sich gigantische fleischfressende Pflanzen, die auch in den feuchten Kellergewölben gedeihen: Trifft Euch einer der Samen, werdet Ihr für quälend lange Sekunden in eine unbewegliche Steinskulptur verwandelt. Abhilfe schafft hier die vorbeugende Anwendung einer Schutz-Tinktur, die Euch gegen solche Mutations-Tricks immunisiert. Erreicht Ihr nach mühevollem Marsch einen „CD"-Korridor, wird während des Durchschreitens eine neue Hintergrundoptik geladen – das dauert nur Sekunden.



Klapprige Skelette wandeln auf ihren Plattformen ziellos herum. Nach einem Treffer fallen die Knochen zusammen.

Stilvolle Orgel- und Orchesterklänge von CD steigern die dramatischen Scharmützel zu einem filmreifen Erlebnis. Scrolling und Animation sind frei von lästigen Rucklern, lediglich in punkto Special-FX hält sich „Castlevania X" zumindest in den ersten Abschnitten zurück. 2D-Fans mit Jump'n'Slay-Faible freuen sich schon jetzt auf eine motivierende Geisterhatz mit klassischen Tugenden. *cb*

TITEL: Castlevania X
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Sommer

FAZIT

Fesselndes 2D-Jump'n'Run mit altbewährten Tugenden: Kämpft gegen Bitmap-Monster und beißwütige Vampire.





Volltreffer: Draculas Geister verabschieden sich in einem pompösen Flammeninferno.



Ein gigantischer Ritter mit Stahlkugel-Waffe schleudert Tod und Verderben: Leider zieht Ihr den Kürzeren...



Speicherpunkt sei Dank: Ihr entsteigt einem Polygonsarg.

N64-Software: Karnickel, Mo… Sprengstoff!

Die langen Verschiebungen und der ungebremste Vormarsch der Playstation haben die Reihen der Nintendo-64-Lizenznehmer arg zerpflückt. Bereits vor einem knappen Jahr warfen ungeduldige Mitglieder des amerikanischen Dreamteam das Handtuch (Sierra, Spectrum Holobyte), dann kündigte Square in Japan dem Marktführer die Zusammenarbeit. Die Entscheidung des Square-Erzrivalen Enix, ebenfalls die Nintendo-Exklusivität aufzugeben und Rollenspiele für die Playstation zu schreiben war schließlich der schwerste Schlag. Alle anderen japanischen Software-Häuser haben die Arbeit an N64-Spielen aber bereits aufgenommen. Mit Konami, Capcom, Human und Hudson, Imagineer und Asmik weiß Nintendo die wichtigsten Japano-Entwickler geschlossen hinter sich. Auch in Europa und den USA bestätigen immer mehr Hersteller ihr Nintendo-64-Engagement. In Bezug auf die Menge westlicher Spiele ist die Playstation dennoch nicht mehr einzuholen. Bis die N64-Entwicklung voll anläuft, hat Sony längst das fünfhundertste Playstation-Spiel abgesegnet. *cb/wi*





"Tetrisphere", die 3D-Version des Knobel-Klassikers.

Silicon Valley







Reise an's Ende des Verstandes: Als Mikro-Roboter schlagt Ihr Euch im englischen Science-fiction-Trauma "Silicon Valley" durch eine mit "Nano-Robotern" bevölkerte Raumstation. Die winzigen Lebensformen sind der letzte Schrei der Wissenschaft, um Evolutionsabläufe künstlich zu simulieren. Ursprünglich nach herkömmlichen Lebewesen der Erd-Fauna wie Hase und Eisbär geformt, passen sich diese den simulierten Lebensbedingungen der einzelnen Holodecks durch unheimliche Mutationen an: Der Eisbär-Nanobot hat sich nach andauernder Marsch-Strapaze im ewigen Eis des Antarktis-Decks Panzerketten an die Pfoten montiert, Lamas im Hochgebirge erleichtern sich die Nahrungssuche dagegen mit einer knatternden Kettensäge. Spätestens beim Raketenwerferbeschuß durch aggressive Fuchsrudel im Simulatoren-Wald müßt Ihr Euch ebenfalls den Gesetzen der Evolution beugen: Nur durch konsequentes Verbessern Eurer Fähigkeiten und Eigenschaften habt Ihr eine Chance, das Ende der 50-Level-Tour lebend zu erreichen. Nachdem Ihr einen der unkontrollierbaren Nanobots im gnadenlosen Action-Nahkampf besiegt habt, eignet Ihr Euch dessen spezielle Überlebensfähigkeiten an und seid für weitere Klima-Veränderungen besser vorbereitet. Über die genaue Art der Spezialfähigkeiten grübeln der "Lemmings"-Erfinder DMA Design im Moment noch. Insgesamt erwarten Euch im "Silicon Valley" über 40 mutierte Nanobot-Varianten: Freut Euch auf ein unkonventionelles Action-Experiment in freier 3D-Kulisse.

INFO

Hersteller	BMG
Entwickler	DMA Design, GB
Genre	Action
Erscheinungstermin	Ende 97
MAN!AC-Impression	Bizarrer Genremix, der mit vielversprechender Sci-Fi-Story und unkonventionellen Charakteren aufwartet.

Blast-dozer



Über die makabere Story des Rare-Titels haben wir Euch schon informiert: Ein leckgeschlagener Nukleartransporter rast führerlos durchs Land. Ihr habt die Aufgabe, den Weg freizuräumen und zivile Opfer zu vermeiden. Nachdem Ihr auf einem Globus Euren Einsatzort bestimmt habt, wählt Ihr



re-News: toren und





Top Gear Rally



Erst zu 70 Prozent fertiggestellt, möchte die US-Entwicklung "Top Gear" mit einer schier endlosen Liste von Features zur Rennspiel-Referenz werden: Bis zu neun verschiedene Fahrzeuge planen die Entwickler an den Start zu fahren, dabei soll jedes durch authentische Fahrphysik und verschiedene Antriebsarten überzeugen. Wer sich in den frei befahrbaren Strecken lieber am Asphalt-Untergrund orientiert, wählt ein Modell mit Frontantrieb, Gelände-Freaks brettern mit dem Allrad-Mobil und extrem belastbarer Federung über die Feldwege. Auf der Suche nach Abkürzungen sollte der Video-Rowdy allerdings auf sein Gefährt achten: Spektakuläre 360°-Überschläge verbeulen die Karosserie, plötzlich einsetzende Schnee- und Regenschauer berauben Euch in engen Kurven der Bodenhaftung. Diese wechselnden Wetterbedingungen bilden einen wesentlichen Vorteil gegenüber anderen Rennspielen: Jeder Wettbewerb gestaltet sich aufgrund der Witterungsverhältnisse anders als der vorangegangene. Während im Übungsmodus ohne Zeitlimit gefahren wird, müßt Ihr im Tournament-Modus eine komplette Saison mit zehn Einzelrennen bewältigen. Wem der Rennzirkus zu anstrengend ist, der kann im Arcade-Modus auch spannende Einzelrennen absolvieren. Mit von der Geländepartie sollen u.a. ein Porsche, ein Rallye-Umbau des Ford Escort und ein Toyota Supra sein. Übrigens werden für die Japan-Version andere, dort populäre Sportwagen-Modelle wählbar sein. Vier Perspektiven sorgen für Übersicht, darunter auch eine von "Daytona USA" bekannte Cockpit-Ansicht mit Blick auf die Motorhaube.

!NFO
- **Hersteller:** Kemco
- **Entwickler:** Boss Game Studios
- **Genre:** Rennspiel
- **Erscheinungstermin:** 4. Quartal 97
- **MAN!AC-Impression:** Technisch saubere Rallye über Stock und Stein, die freie Kurswahl und spielerische Innovationen verspricht.



Chefprogrammierer Brian Fehdrau (Boss Game Studios) arbeitet an Entwickler-Tools, Spiel-Interface, künstlicher Gegner-Intelligenz sowie der 3D-Engine.

















in Eurer Mega-Garage das passende Fahrzeug für die jeweilige Situation aus. Dadurch, daß jedes Fahrzeug wichtige Spezialfähigkeiten besitzt, seid Ihr auf ständiges Wechseln angewiesen. Der "Ramdozer" schiebt instabile TNT-Tonnen in zu sprengende Gebäude, mit dem beweglichen Polizei-Einsatzfahrzeug laßt Ihr die Sirenen heulen und das "Ballista"-Bike jagt Raketen in geräumte Häuser. Helfen Euch selbst der "Backlash"-LKW und ein mit Seiten-Attacke ausgerüsteter "Sideswipe"-Schwerlaster nicht mehr weiter, steigt Ihr aus und kämpft Euch per Stahl-Anzug weiter durch die Pampa: Der gelenkige "Thunderfist" schlägt Purzelbäume, der "J-Bomb" dagegen jagt mit seinen Düsentriebwerken in die Luft. Als hilfreich entpuppen sich RDUs, mit denen die bedrohliche Strahlung des Nuklearlasters reduziert wird. Verbindung zu Eurem Einsatz-Hauptquartier nehmt Ihr mit "Communication"-Points auf: Von Zeit zu Zeit funkt Euch der Boss zu geheimen Trainings-Missionen, mit denen Ihr die erforderlichen Fähigkeiten zur Rettung des Landes vervollkommnet. Spektakuläre Explosions- und Raucheffekte würzen die Action, bei der Ihr nur mit Köpfchen erfolgreich seid.











!NFO
- **Hersteller:** Nintendo
- **Entwickler:** Rare, GB
- **Genre:** Action
- **Erscheinungstermin:** 2. Quartal 97
- **MAN!AC-Impression:** Fulminanter Actiontitel, der trotz Hektik überlegtes Vorgehen und Planung erfordert. Definitiv eines der N64-Highlights!



Die Nacht wird zum Tag: Jeder unserer vier Agenten kämpft mit einer anderen Waffe. Gemeinsam veranstalten sie ein Feuerwerk mit Laser, Flammenwerfer und MG.

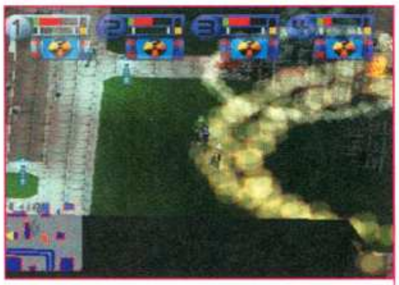
Konzer

Während Fantasy-Fans auf Peter Molyneuxs' "Dungeon Keeper" warten, haben die Bullfrog-Entwickler klammheimlich die '96er-Action-Strategiemixtur "Syndicate Wars" auf die Playstation umgesetzt.

Glaubt man den Pixel-Propheten des englischen Software-Hauses Bullfrog, gerät die Welt im nächsten Jahrtausend vollkommen aus den Fugen. Bereits in "Syndicate" (1993) rang eine Handvoll skrupelloser Konzerne um die Weltherrschaft und verwandelten dabei ganze Städte in unbewohnte Betonwüsten. Irgendwann setzt sich das mächtige EuroCorp-Syndikat durch, alle anderen Firmenkonglomerate sind vom Angesicht der Erde getilgt. In der Fortsetzung "Syndicate Wars" wurde den Überlebenden der globalen Bandenkriege der "Chip" eingepflanzt. Er beeinflußt die Wahrnehmung seiner Träger und simuliert ein friedliches und sicheres Umfeld, wo in Wahrheit noch immer Terror und Schrecken herrschen. Nach etlichen Jahren erzwungener Ruhe regt sich Widerstand. Die "Kirche der Neuen Epoche" entwickelt ein Gegenmittel zum Chip und schon bald beginnen sich revolutionäre Gedanken unter der Bevölkerung auszubreiten. Ihr bekämpft entweder als Angestellter des Syndikates die aufrührerischen Tendenzen oder arbeitet als Mitglied der "Kirche der Neuen Epoche" aktiv am Umsturz.



"Syndicate Wars" bietet ein riesiges Waffenarsenal. Egal, ob vorbeifahrende Trucks...



...oder ganze Gebäude, eine Nukleargranate läßt keinen Stein auf dem anderen.

In den Einsätzen steuert Ihr vier Kampfagenten entweder als Ganzes oder in einzelnen Mini-Teams. Die Einsatzziele variieren von übersichtlichen Vernichtungsaufträgen bis hin zu komplizierten Evakuierungsmaßnahmen. Wahlweise mit dem Joypad oder mit der Maus steuert Ihr die Agenten durch die futuristischen Städte, feuert auf anstürmende Feinde und durchsucht die Hochhausschluchten nach Aufständischen. Mächtige Wolkenkratzer werfen ihre Schatten, Polizeiwagen schweben durch die Luft und auf großen Videowänden flimmern hektische Werbefilme. Um im nächtlichen Neonmeer den Überblick nicht zu verlieren, rotiert die Metropole auf Tastendruck. Da die Waffen Eurer Agenten unterschiedliche Reichweite haben, ist auch der Bildausschnitt variabel. Das Spiel stellt sich automatisch auf den optimalen Zoom ein, kann aber von Euch auch manuell justiert werden.



Hier lungert nicht die Jugend-Gang von nebenan, sondern ein ausgewachsenes Konzern-Einsatzkommando.

Die Städte werden von fünf Bevölkerungstypen bewohnt: Die einfachen Bürger kuschen vor Euren Kämpfern und stellen keine Gefahr dar. Auch die Polizisten lassen Euch solange in Ruhe, wie Ihr die öffentliche Ordnung nicht stört. Unberechenbar sind die von ihrem Chip befreiten Punks, die auf Gewalt allergisch reagieren und ausrasten. Die Agenten der Gegenseite schließlich sind ähnlich gut gerüstet wie Ihr und scheuen sich nicht, ihre Ausrüstung gegen Euch zu gebrauchen.

Das durch erfolgreiche Einsätze verdiente Geld investiert Ihr in die Entwicklung moderner Waffensysteme. Wer den Hals nicht voll bekommt, raubt während des Einsatzes eine Bank aus. Die sind zwar schwer bewacht, lohnen durch prallgefüllte Tresore aber jeden Einbruch.



Schwere Zeiten für Pazifisten: Die Konzernagenten nehmen keine Rücksicht auf Zivilpersonen und Privateigentum.

TITEL
Syndicate Wars
HERSTELLER
Bullfrog
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Sommer

FAZIT

Action-Spektakel mit taktischem Einfluß. Die Erforschung neuer Waffen und Ausrüstung gewährleistet lange Motivation.



Falsche Ausfahrt: Dieses Auto wäre besser in ein anderes Stadtviertel abgebogen. Nun besitzt es nur noch Schrottwert.

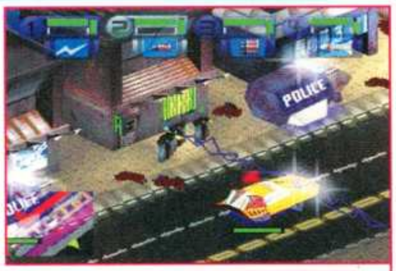


Mit dem Raketenwerfer zerstört Ihr ganze Gebäude. Das nebenan geparkte Auto braucht auch eine neue Lackierung.



Augen zu und durch: Solange Ihr Euren Einsatz erfüllt, ist es gleichgültig wieviel Architektur dabei 'draufgeht.

tierte Aktion



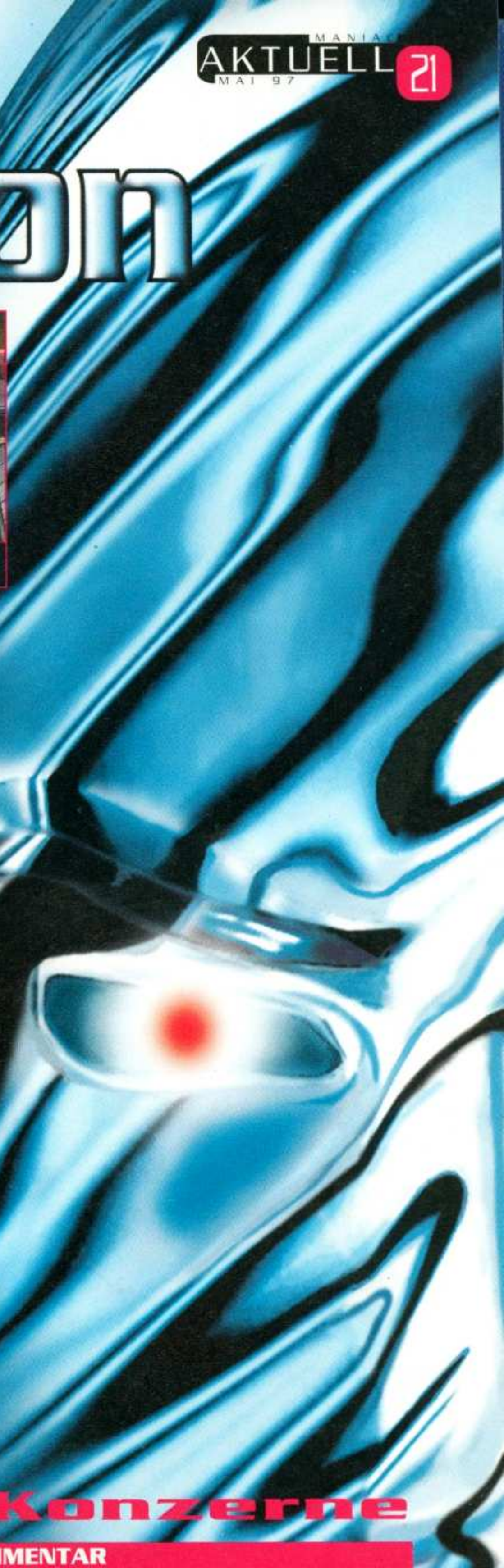
Die heimtückische "Elekton Mace" schickt einen wabernden Strahl blauer Energie aus.



Wird ein Objekt (hier ein Auto) zerstört, fliegen die Trümmer im Schein der Explosion umher.



Zufrieden blicken die Vollstrekker auf ihr Tageswerk. Zwischen den Trümmern lag ihr Einsatzziel...



Die bewährte Uzi-9mm-MP ist Eure Standardausrüstung. Später gebt Ihr auch Gatling-Kanonen, Minen, Raketenwerfer und Sprengsätze an Euer Kampf- bzw. Abrißkommando aus. Natürlich sind größere Waffen auch schwerer sowie sperriger und bringen Eure Kämpfer schneller zum Schwitzen.
Durch kybernetische Modifikationen macht Ihr Eure Agenten leistungsfähiger. Wer die natürlichen Beine durch eine kybernetische Prothese ersetzt, verbessert die Geschwindigkeit und die Gesundheit eines Agenten, neue Arme erhöhen dagegen die Treffsicherheit. Auch das Gehirn eines Agenten ist vor Modifikationen nicht sicher. Das Upgrade macht sie selbständiger und läßt sie Gefahren eher erkennen. Den gleichen Effekt erzielen bewußtseinsverändernde Drogen. „Blue Funk" macht aus phlegmatischen Untergebenen schießwütige Psychopathen, „Red Mist" hingegen erhöht die Wachsamkeit.
Die Umgebung von „Syndicate Wars" ist interaktiv: Eure Agenten betreten Gebäude, requirieren Autos, Panzer und Straßenlampen; Schilder und sogar Gebäude werden bei genügend Feuerkraft zerstört. Eine handliche Atombombe legt gar einen ganzen Stadtteil in Schutt und Asche. *ts*



Auf der Menüleiste links wählt Ihr für jeden Eurer Agenten das passende Handwerkszeug.



Wer aus einem fahrenden Auto heraus feuert, hat neben dem Überraschungsmoment auch mehr Panzerung.

Die Waffenkammer der Konzerne

WAFFE	KATEGORIE	WAFFEN-STÄRKE	REICH-WEITE	ENERGIE-VERBRAUCH	KOSTEN	KOMMENTAR
Uzi	Kinetisch	1/8	3/8	2/8	4000	Dank gutem Preis/Leistungsverhältnis die ideale Einstiegswaffe.
Minigun	Kinetisch	3/8	4/8	4/8	12000	Bis zur Entwicklung des Puls-Lasers die stärkste Feuerwaffe
Pulslaser	Elektro-magnetisch	4/8	5/8	1/8	37000	Eine sehr effektive, zukunftssichere Waffe.
Elektron Mace	Elektro-magnetisch	4/8	5/8	1/8	42000	Unbrauchbar. Hat dieselben Werte wie der Pulslaser, ist aber teurer.
Launcher	Kinetisch	5/8	6/8	6/8	75000	Effektiv im Kampfeinsatz gegen mehrere Gegner
Nuklear-granate	Nuklear	7/8	3/8	7/8	100000	Zur Zerstörung von Zäunen und Gebäuden optimal geeignet
Flammen-werfer	Chemisch	2/8	2/8	2/8	16000	Hoher Schauwert, wenig Nutzen: Die Minigun ist besser & billiger.
Fernwaffe	Kinetisch	7/8	8/8	3/8	30000	Im Nahkampf wegen der langen Ladezeiten unbrauchbar
Satelliten-regen	Nuklear	8/8	7/8	1/8	105000	Apokalypse now!
Plasma Lanze	Energie	6/8	5/8	2/8	200000	Die zweitbeste Handfeuerwaffe, leider sehr teuer.
Graviton Gun	unbekannt	8/8	6/8	2/8	6553500	Die beste Handfeuerwaffe, aber nahezu unerschwinglich.

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Spieldesigner

Vor Grafik- und Sound-Zauber sind zugkräftige Ideen der Erfolgsgarant eines Titels: Ohne Spielkonzept und cleveres Level-Design liegt das technische Potential brach.



Kein handelsübliches Entwickler-Tool, sondern Neons hauseigener "Tunnel B1-Editor: Die Gitternetze werden mit Texturen überzogen und anschließend als speicherfreundliche Gruppierungen kombiniert.



Entwickler-Einblick zum "Excalibur 2555 A.D."-Intro. Bevor sich die Künstler an die Arbeit machen können, werden Storyboards und Skizzen-Serien entworfen.

Kein Videospiel-Highlight ohne kompetenten Designer: Egal, ob der kreative Bursche bei blutigen Beat'em-Up-Schlachten die Knochen sortiert, im jüngsten Ego-Shooter die 3D-Ziegel verbaut oder über Steuerung und Menü-Interface grübelt – stimmiger Level-Aufbau und motivierende Konzepte sind das Herzstück eines erfolgreichen Projekts. Titel wie "Tomb Raider" leben zwar auch von eindrucksvoller Grafik und spannendem Forscher-Ambiente, aber ohne ein geschicktes Design-Händchen bleiben Lara Croft und Konsorten nur unmotivierte Polygon-Hampelmänner im Level-Editor. Erst der kreative Kopf – oft legen Grafiker und Programmierer selber Hand an ihre Design-Tools – haucht struppigen 3D-Wölfen, Nippon-Pummeln und Render-Piloten Leben ein. Während in Action-Titeln wie "Tunnel B1" oder in Jump'n'Run-Orgien à la "Pandemonium" clevere Level-Konstruktionen und Hupf-Routinen dominieren, müssen Adventure- und Rollenspiel-Entwickler vor der Konstruktion ihrer Spielwelt noch eine Menge Vorarbeit leisten. Ehe die Level-Designer mit ihren Editor-Tools dreidimensionale Katakomben oder Bitmap-Siedlungen anlegen können, sollten die kreativen Projekt-Väter Plot und Level-Script zu Papier bringen. Erst nach exzessiven Brainstorming-Sessions nimmt das Spielkonzept allmählich Gestalt an: Sämtliche Designer-Phantasien werden mit Programmierern, Grafikern sowie Sound-Magiern abgesprochen und an die technischen Möglichkeiten der Hardware angepaßt. Techniker und Designer arbeiten Hand in Hand – ohne ambitionierte Grafiker verkommt auch die schönste Vision zum potthäßlichen Polygon-Stöpsel. Die andere Medaillenseite: Bekommt das Team von seinen Rezept-Tüftlern keinen regelmäßigen Input, verstaubt auch der revolutionärste 3D-Editor ungenutzt im Datenarchiv, im ungünstigsten Fall wird aus dem vielgepriesenen Produkt ein wirrer Konzeptbrei. Mit Level-Bastelei und Ideen allein ist es also noch nicht getan: Versierte Designer müssen Programmierer und Künstler effizient koordinieren und Wünsche glasklar formulieren – am besten in handlicher Script-Form oder als verständlich ausformuliertes Text-File. Schreiberische bzw. journalistische Vorbildung ist also ebenso sinnvoll wie technische Einblicke: Nicht selten schlüpfen engagierte Designer in die Produzentenrolle oder blikken auf eine Vergangenheit als Grafiker oder Programmierer zurück. *rb*

FAZIT

BERUF: Spieldesigner
GEHALT: ab 4.000 DM
STUDIUM: nicht zwingend noetig

Job für kreative Köpfe mit Verantwortungsbewußtsein und Organisationstalent: Scripts schreiben, Charaktere entwerfen, Level basteln und Projekte betreuen – Spieldesigner sind rundum ausgelastet.

Aaron Cammarata

"Pitfall 3D"-Designer, Activision



? Für welchen Design-Bereich bis Du zuständig?

Aaron: Während der ersten Phase habe ich am Plot und an der Spielmechanik gearbeitet. Jetzt, wo wir wissen, wie das Projekt aussehen soll, konzentriere ich mich auf das Level-Layout.

? Bist Du auch in technische oder künstlerische Aspekte involviert?

Aaron: Nein, andere Team-Mitglieder betreuen diese Bereiche. Natürlich geben wir den zuständigen Abteilungen kreativen Input – wenn ein Element nicht in unseren Hintergrund paßt, können wir eine Änderung veranlassen.

? Was hast Du vor Deinem Job als Spieldesigner gemacht?

Aaron: Ich war Programmierer, komme also aus dem technischen Bereich. Die Erfahrungen sind nützlich, wenn ich mit einem Programmierer rede, um die Grenzen von Grafik-Engines und der Spielumgebung zu verstehen.

? Ein junger Spiele-Fan will ins Spieldesign einsteigen. Hast Du Ratschläge für ihn parat?

Aaron: Kreativität und Mut zu Entscheidungen sind gefragt. Eine Spielidee ist wichtig, zählt aber nur für die ersten zehn bis 20 Prozent eines Projekts. Der Trick ist, die Dinge einzubauen, die am meisten Spaß machen und ins Spiel passen. Das ist wesentlich härter als es klingt, weil man oft ein Spielelement zugunsten eines anderen aufgibt. Dafür muß man sich auf eigene Spielerfahrungen verlassen – umfassende Titel-Kenntnis ist also ein Muß. Außerdem sollte man sich ein Grundwissen in den Bereichen Programmierung und Grafik aneignen – das kann nie schaden.

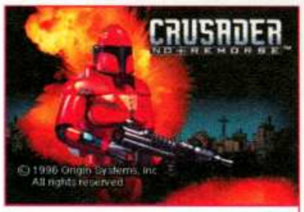
BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE


Verleiht wirklich Flügel
Mit deutschem Bildschirmtext
PILOTWINGS 64
Über den Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun grenzenlos. Soll Euer Traum vom Fliegen virtuelle Wirklichkeit werden?
Nintendo
NINTENDO 64
The New Dimension of Fun
© 1996 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo.

Roberts-Brüder verbünden sich mit Robert Rodriguez

Unter dem Logo des neuen Entwicklungshauses Digital Anvil versammelt der "Wing Commander"-Erfinder Chris Robert ("Wing Commander") einige der talentiertesten Entwickler aus dem Origin/EA-Umfeld.

Zusammen mit seinem Bruder Erin ("The Darkening"), dem "Crusader: No Remorse"-Macher Tony Zurovec und dem ehemaligen Origin-Techniker John Miles wird Chris Roberts noch unbenannte PC-Spiele entwickeln. Microsoft hat sich bereits in Digital Anvil eingekauft und sich damit die weltweite Vertriebs- und Vermarktungs Rechte an allen neuen Chris-Roberts-Spielen gesichert.



Der PC-Erfolgstitel "Crusader – No Remorse"ist jetzt auch für die 32-Bit-Konsolen erhältlich.

Vor wenigen Tagen wurde bekannt, daß sich auch Robert Rodriguez dem Entwicklerteam angeschlossen hat: Der mexikanische Filmemacher sorgte Anfang der 90er-Jahre mit dem blutigen Action-B-Movie "El Mariachi" für Aufsehen und wurde später mit seinem Remake "Desperado" (mit Antonio Banderas in der Hauptrolle), sowie mit der Tarantino-Zusammenarbeit "From Dusk till Dawn" zum Weltstar. Welche Aufgaben Rodriguez bei Digital Anvil übernimmt und an welchen Spiel- oder Filmprojekten der Regisseur arbeitet, wurde noch nicht bekannt. Die ersten Digital-Anvil-CD-ROMs sollen 1998 erscheinen.

•••Kinofilme fürs nächste Jahrtausend

Vor wenigen Tagen gaben Vertreter von Namco, Sony und Polygon Pictures die Gründung einer Joint-Venture-Firma zur Produktion Computer-generierter Spielfilme bekannt. Die neue Firma heißt "Dream Pictures Company" und hat laut der japanischen Agentur Nikkei die Arbeit an einem ersten, noch unbenannten Projekt, das eventuell auf dem Prügelspiel "Tekken" basiert, begonnen. Angeblich wird allein der erste Film umgerechnet über 100 Millionen Mark kosten.

Bibel für Spielesammler

Das Nachschlagewerk der "Digital Press"-Gemeinde geht in die vierte Auflage.

Das stark erweiterte, ringgebundene 200-Seiten-Werk führt alle Module für 14 Oldie-Konsolen auf, nennt Seriennummern und aktuellen Seltenheitswert. Auch Zubehör und Prototypen wurden von Digital Press katalogisiert und mit kompetenten Anmerkungen versehen. Den "Classic Videogames Collector's Guide" erhaltet Ihr nur unter folgender Adresse: DIGITAL PRESS, 44 Hunter Place, Pompton Lakes, NJ 07442 oder via email-Bestellung an DigitPress@aol.com

AOL-Videospieleforum

Der größte kommerzielle Netz-Anbieter AOL lädt ins neue Videospiel-Forum.

Seit dem 17. Februar können AOL-Nutzer unter dem Stichwort "Videospiele" eine Fülle von Informationen rund um Konsolen abrufen. Die Bandbreite reicht von einer noch im Aufbau befindlichen Oldie-Galerie über Tips und Tricks für die aktuellen 32- und 64-Bitter bis zu Links zu wichtigen Hard- und Software-Herstellern. Ein Lexikon hilft dabei, die Bedeutung von Fachbegriffen zu verstehen. Ähnlich wie bei MAN!AC-Online findet Ihr im AOL-Angebot auch ein (noch spärlich besuchtes) Forum für Plaudereien. Die Vielfalt der angebotenen Rubriken und tägliche Updates machen das Videospiele-Forum zu einem lohnenswerten Stop während Eurer Internet-Runde. Die engagierten Macher des AOL-Forums planen darüber hinaus bereits eine eigene Website.





Preisoffensive: Neue Sony-Titel für 90 Mark

Sony geht auf's Ganze: Mit konzertierter Hard- und Software-Preissenkung auf breiter Front wird 32-Bit-Unterhaltung billiger.

Mit der Playstation-Preissenkung auf knapp 300 Mark und der "Platinum"-Softwarereihe für jeweils knapp 50 Mark hat Sony sein Pulver noch nicht verschossen: "Porsche Challenge" ist der erste Sony-Vollpreistitel, der für knapp 90 Mark über die Ladentische geht. Auch alle weiteren Sony-Titel orientieren sich an dieser Marke: So werden kommende Hits wie "Rage Racer" und der Prügelhit "Soul Blade" in dieser Preiskategorie liegen.

Die konsequenten Preissenkungen werden von der Branche als gelungene Aktion gewertet, der Markteinführung des Nintendo 64 zu begegnen und die Next-Generation-Marktführerschaft zu behaupten.



Top-Titel für weniger Geld: Neben "Porsche Challenge" wird auch "Rage Racer" für ca. 90 Mark zu haben sein.

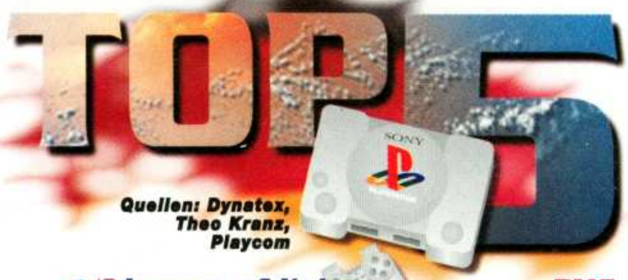
Nobel-Pad für Playstation

Der US-Hersteller Alps entwickelte ein wuchtiges Sony-Pad mit markantem Design.



Das "Alps"-Pad ist ergonomisch geformt und bietet dank der Haltegriffe auch größeren Händen genügend Auflagefläche. Das Steuerfeld vermittelt guten Druckpunkt, vor allem die L/R-Taster sind problemlos zu erreichen. Verstärkt wird der edle Eindruck von metallisch wirkender Lackierung und an der Rückseite angebrachten Gummiauflagen. Erhältlich ist das Pad (ca. 100 Mark) bei Game Planet, Tel.: 0271/7711573.

TOP 5



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Legacy of Kain** — BMG
Die Macht des roten Safts: Der Untote Kain macht sich auf, seine sinkenden Blutvorräte wieder aufzufrischen...

2 /- **ISS Deluxe** — Konami
Der Ball ist rund: Mit dem Update des 16-Bit-Klassikers können sich auch Polygonfanatiker anfreunden.

3 /2 **Destruction Derby 2** — Psygnosis
Qualm, Dröhnung und Motorschaden: Das Geschwindigkeitsdrama für Anarchisten hält sich wacker im Mittelfeld.

4 /4 **Tomb Raider** — Eidos
Das Abenteuer ruft: Von Lara und ihren gelenkigen Übungen können Playstation-Besitzer auch im Frühling nicht genug sehen.

5 /1 **Command & Conquer** — Virgin
Frieden naht: Die Streithähne von NOD und GDI setzen ihre tödlichen Meinungsverschiedenheiten auf den hinteren Plätzen fort.

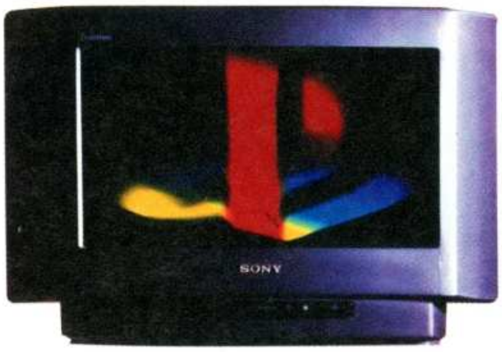


Porsche-Wettbewerb: Gewinnt das Super-Sony-Set!

"Porsche Challenge" gibt Gas: In Zusammenarbeit mit Sony verlost MAN!AC ein komplettes PLaystation-Set und weitere wertvolle Preise.

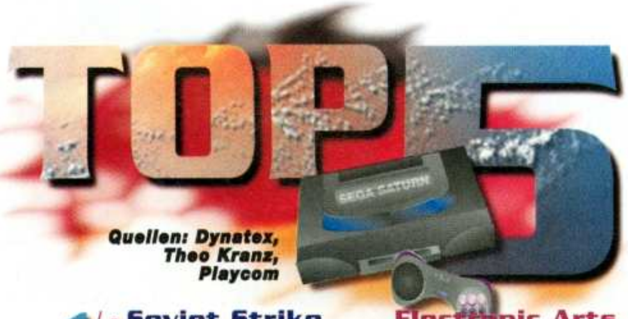
Beantwortet folgende vier Fragen richtig und Ihr nehmt – unter Ausschluß des Rechtsweges – an unserer Verlosung teil. Los geht's:

Die Fragen:
1. Wieviele Kurse befahrt Ihr beim "Porsche Challenge"-Wettbewerb nacheinander, um zu gewinnen?
2. Nennt mindestens zwei Teilnehmer an der "Porsche Challenge".
3. Welches innovative Feature macht die "Porsche Challenge"-Fahrten in höheren Schwierigkeitsgraden so herausfordernd?
4. In welchem Land wurde "Porsche Challenge" entwickelt?



Die Preise:
1. Platz: Eine Playstation mit "Porsche Challenge", dazu ein 16:9-Portable-TV Sony KV 16WS-1D.
2. - 3. Platz: Jeweils ein "Porsche Challenge"-Spiel plus detailliertem Boxster-Modellauto
4. - 10. Platz: Jeweils ein schmuckes Playstation-T-Shirt.

Schickt eine Postkarte mit den richtigen Lösungen bis zum 20. Mai 1997 (Datum des Poststempels) an: Cybermedia Verlags GmbH, Stichwort: Porsche, Wallbergstraße 10, 86415 Mering.



1 /· Soviet Strike — Electronic Arts
Rucklig: Endlich dürfen auch Saturn-Besitzer mit Maschinenkanone und Raketen moralisch unbedenklich den Frieden sichern.

2 /· Manx TT — Sega
Rasant: Mit dem Motorrad auf der Insel Man ohne Tempolimit und Bremsen unterwegs. Die lärmgeschädigten Insulaner haben derweil Hausarrest...

3 /3 Dark Savior — Sega
Multipel: In verschiedenen Handlungssträngen boxt sich ein mutiges Pixel-Sprite durch's 3D-Abenteuerland.

4 /· Die Hard Arcade — Sega
Schmerzhaft: Mit spektakulären 3D-Angriffen schießt und schlägert sich Sega's Pseudo-McClane durch's Polygon-Hochhaus.

5 /· Sonic 3D — Sega
Isometrisch: Igel Sonic rollt sich durch's farbenfrohe Fliesenland und springt gemeinen Wusel-Tierchen auf die Rübe.

N64-Multi-Adapter für Import-Module erhältlich

Der Adapter von GT Elektronik erlaubt das Abspielen von US- und Japan-Modulen auf PAL-N64-Konsolen und umgekehrt.

Das Prinzip ist identisch mit den vom Super-NES bekannten Adaptern: Ein zur Konsole passendes Modul dient als Information zur Länderkennung, während das eingesteckte Import-Modul abgespielt wird. Der Adapter ist zum Preis von knapp 90 Mark bei GT Elektronik, Tel.: 0041/614014171 oder 07621/44609 erhältlich.

PC-Engine-Emulator für MS-DOS-Computer

Die legendäre Japan-Konsole kam nie offiziell nach Europa. Jetzt wird die 8-Bit-Hardware auf dem PC 1:1 emuliert.

Voraussetzung für diesen ungewöhnlichen Spielspaß ist ein halbwegs schneller MS-DOS-PC – ein Pentium/90 wäre nicht schlecht, bei schwächeren Systemen leidet die Geschwindigkeit etwas. Wozu Ihr diesen PC braucht, ist eine kleine Sensationen: Der französische Programmierer David Michel hat es doch tatsächlich geschafft, einen Software-Emulator für die japanische Kult-Konsole PC-Engine zu schreiben (siehe Oldie-Rubrik in MAN!AC 3/96). Dieses fantastische Programm gaukelt den PC-Engine-Spielen vor, der PC wäre die reguläre Hardware und verarbeitet weit über 90 Prozent der Modul/HuCard-Software problemlos. Ob „Galaga '88", die „R-Type"-Episoden, „Parasol Stars" oder die kultige „Bonk"-Serie – all diese Spielspaß-Knüller dürft Ihr auf Eurem PC in 1:1-Qualität erleben. Dabei könnt Ihr sowohl japanische, als auch amerikanische PC-Engine-Software nutzen. Sogar der Sound wurde emuliert und für Soundblaster-kompatible Karten in guter Qualität angepaßt.



Eine von vielen Spielspaß-Perlen für die PC-Engine: "R-Type" pulverisiert fast jeden Neuzeit-Shooter.

Für preiswerte 50 Mark plus Versandkosten erhaltet Ihr den PC-Engine-Emulator ab Mitte/Ende April auf 3,5-Zoll-Diskette bei Peter Kriegesmann, Tel.: 0621/152289, Fax.: 0621/25057 (email: kriegesm@rumms.uni-mannheim.de). Ein Problem müßt Ihr vor dem Eintauchen in die PC-Engine-Welt allerdings noch lösen: Wie kommen die Spiele von HuCard auf Euren PC? Wenn Ihr Interesse an diesem Emulator habt, dann wendet Euch auch diesbezüglich an die oben genannte Adresse.

Dieser Emulator ist für Oldie-Fans und Spielspaß-Fetischisten gleichermaßen faszinierend. Die PC-Engine besitzt eine der größten und besten Spiele-Bibliotheken der Konsolen-Neuzeit. Für die Zukunft ist ein Update geplant, das auch das Abspielen der Turbo-Duo/Duo-Engine-CDs erlaubt. Wir können's kaum erwarten!

Saturn-Link

Mit dem Saturn-Linkkabel und der richtigen Software treten Sega-Besitzer zum Duell an.

Das Saturn-Linkkabel kostet knapp 30 Mark und ist bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000, erhältlich. Neben der Japan-Version von "Daytona CCE" werden auch Titel wie "Steeldom" und erhältliche bzw. kommende 3D-Shooter u.a. von ID-Software und 3D-Realms unterstützt.

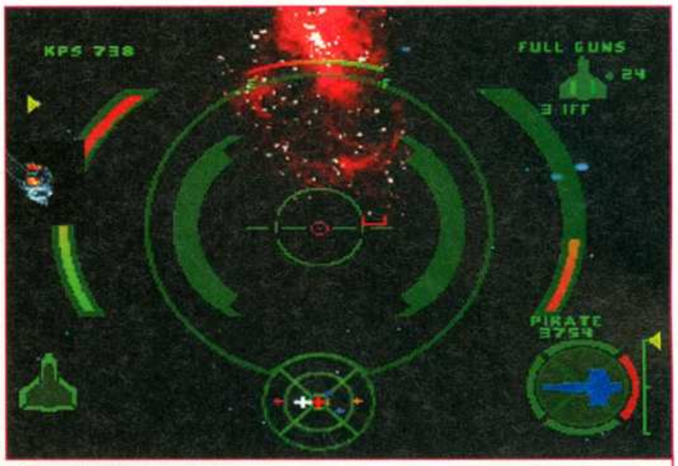
NEWS

•••N64-Preissenkung: Wie die japanische Agentur Nikkei meldet, senkt Nintendo den Preis für das japanische Nintendo 64 Mitte März auf 16.800 Yen, also rund 250 Mark. Laut Nikkei macht der Preisverfall auf dem Halbleitermarkt die drastische Preissenkung möglich. In den USA glich Nintendo Mitte März den Preis der Hardware an das 149-Dollar-Niveau der Playstation an. Der Saturn kostet mit drei Spielen 199 Dollar.

Wing Commander 4

Electronic Arts für Playstation, ab Mai in Deutschland

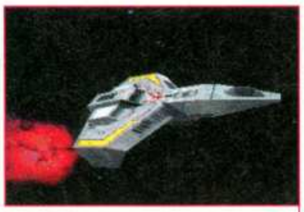
Mit dem vierten Teil der Weltraumsaga geht Origin neue Wege: Der Krieg gegen die großmäuligen "Kilrathi"-Katzenwesen wurde mit Eurem fulminanten Abschluß-Einsatz in "Wing Commander 3" beendet. Frieden herrscht in den Sonnensystemen der Föderation. Doch neben der Arbeitslosigkeit und dem sozialen Abstieg der einst gefeierten Kampfpiloten ergibt sich ein neues Problem: Die "Border Worlds", aufmüpfige Rebellengebiete, verüben Anschläge auf die verbliebenen Militäreinrichtungen und terrorisieren die Sieger. Auch Colonel Blair (Mark "Luke Skywalker" Hamill) wird vom entspannenden Farmer-Dasein wieder in den aktiven Dienst versetzt. Der Raumkampf geht weiter, denn der Preis der Freiheit ist ewige Wachsamkeit...



Gewohntes Bild: Das Cockpit-Layout kennen Veteranen aus den "Wing Commander"-Vorgängern.

Das bewährte Spielkonzept (Action-Lasergefechte im Weltraum in noble FMV eingebettet) wurde für den neuesten Teil der Geschichte beibehalten. Wiederum profitiert die Playstation-Version vor allem von der Qualität der aufwendig produzierten Hollywood-Intermezzi, in denen Ihr Gespräche mit anderen Stations-Mitgliedern führt und auf den Decks des Kampfsterns herumspaziert. Die 3D-Kampfeinsätze wurden im Vergleich zum erfolgreichen PC-Original jedoch grafisch deutlich abgespeckt: Statt im hochauflösenden SVGA-Modus fliegen Playstation-Krieger nur in der Standard-Auflösung. Dafür stimmt die Polygon-Technik: Flüssig jagt Ihr nach feindlichen Jägern, verwaltet Schild- und Raketensysteme und heizt den fix vor Eurer Kanzel umherdüsenden Schiffen mit "Full Guns"-Laserfeuer ein. Über Funk erteilt Ihr Eurem Flügelmann Kommandos für die Angriffstaktik und werdet sogar von erbosten Feindpiloten gehänselt. Das Sony-Joypad ist dabei mit Dutzenden von Flug-, Ansichts- und Funk-Kommandos belegt.





Detaillierte Stations-Ansichten (links) und Zwischenspänne (rechts) tragen zur Atmosphäre bei.



Gealterter Held: Colonel Blair sind die Kampfstrapazen des Krieges gegen Kilrah in's Gesicht gezeichnet.

•••Neue Sega-Konsole? Das US-Magazin Next Generation berichtete über angebliche Spezifikationen einer neuen Sega-Konsole (Codename "Black Belt"): Das 64-Bit-System soll einen Videologic/PowerVR 2-Chip-Satz nützten, der alle Polygon-Manipulationen übernimmt. Gegenüber MAN!AC dementierte die Geschäftsführung des englischen 3D-Spezialisten Videologic jedoch einen Vertragsabschluß mit Sega und verneint den PowerVR-Einsatz im Saturn-Nachfolger.

NEWS

Lucky Luke

Infogrames, ab Juli in Deutschland



Lucky Luke läßt die Fäuste sprechen: Im Saloon wird sein Jump'n'Run-Abenteuer durch eine Barschlägerei aufgelockert.

Comic-Cowboy Lucky Luke gibt sein 32-Bit-Debüt: Wie die meisten anderen Berühmtheiten der französischen Szene wird der Wildwest-Dandy vom Multimedia-Riesen Infogrames umgesetzt. Entgegen den 16-Bit-Comic-Adaptionen von Produzentin Edit Protière ("Obelix", "Spirou & Fantasio", "Die Schlümpfe") schlendert der coole Cowboy nicht durch einen traditionellen Horizontal-Hüpfer, sondern durch einen dreidimensionalen Genre-Mix: Luke prügelt in simplen Beat'em-Up-Shortcuts drahtige Schurken um, grübelt in Goldminen über Schalterkombinationen und fordert verschrobene Gauner zum Revolver-Duell. Sämtliche Charaktere (wie z.B. die berüchtigte Dalton-Bande) sind im zünftigen Comic-Look gehalten – Ecken und Kanten hat man hinter geschicktem Texturen-Design versteckt.

Need for Speed 2

Electronic Arts für Playstation, ab Frühsommer in Deutschland



Heftige Lenkbewegungen schaden meist: Versucht, die Karre mit gefühlvollem Gas-Einsatz auf der Strecke zu halten.

Mit brandneuen exotischen Sportwagen und einer erlesenen Anzahl neuer Strecken rund um den Globus setzt EA den 32-Bit-Erfolg "Need for Speed" fort. Wie bisher steuert Ihr aus der Cockpit-Ansicht oder verfolgt die Schlitter-Aktionen aus zwei Perspektiven hinter dem Fahrzeug. Die Präsentation der Fortsetzung überzeugt erneut mit edlem Ambiente, die Spielgrafik dagegen war in unserer Vorversion noch längst nicht fertig: Sowohl die Szenerie als auch die Hintergrundebenen werden noch eifrig bearbeitet. Die Steuerung ist zum jetzigen Zeitpunkt etwas einfacher als beim umstrittenen Vorgänger.



Die Pflasterstraße führt abwärts in die mediterrane Dorfidylle.

Broken Helix

Konami für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Mit Hilfe des Status-Bildschirms überprüft Jack seine Ausrüstung und nimmt Gegenstände in die Hand.

PS Jack Burton, der Mann für's Grobkörnige: Seine Spezialität sind unlösbare Kampfeinsätze, nicht erfüllbare Missionen und unglaubliche Heldentaten. So verwundert es nicht, daß er in der ominösen "Area 51" auf höchsten Befehl gegen außerirdische Mutationen anzutreten hat. In der 3D-Perspektive verfolgt Ihr Jacks' Marsch durch die Station, die sich mit mehreren Stockwerken und einem Wust bedienbarer Terminals als recht komplex entpuppt. Dabei seht Ihr den coolen Helden stets von hinten. Jack kann sich ducken, um dem gefährlichen Auge automatischer Kameras zu entgehen. Seid Ihr in Schießereien mit wachsamen Droiden verwickelt, justiert Ihr mit Hilfe der L/R-Taster die Schußhöhe. Doch "Broken Helix" ist nicht als reinrassiges Actionspiel konzipiert. Mit Hilfe ausführlicher Gespräche mit herumstrolchenden Stationsmitgliedern versucht Ihr, Hinweise auf die zahlreichen Puzzles zu erhalten. Und das sind einige: Nicht nur, daß verschiedene Schlüssel zu finden sind, um neue Bereiche zu erschließen, auch Verteidigungssysteme müssen von Schaltpulten aus deaktiviert werden und Bomben warten auf die Entschärfung. Stationsdurchsagen lassen Euch darüberhinaus wissen, wie kritisch die Situation inzwischen geworden ist. Mit Hilfe eines fernlenkbaren Roboters erforscht Ihr die Station sogar, ohne Jack selbst in Lebensgefahr zu bringen. Die Inszenierung des Alien-Dramas erfolgte allerdings nicht so bierernst, wie sich die Missionsziele anhören: Mit derben Sprüchen, moralisch fragwürdigen Witzen und unverhohlener Komik ist für genügend Spaß gesorgt. Da die Konversation mit anderen Bewohnern der Geheimbasis in Englisch erfolgt und keine Untertitel die Sprachbarriere entschärfen, sollten sich allerdings nur geübte Anglisten in das technisch gelungene 3D-Abenteuer stürzen.



Schnelle 3D-Umgebung, ideal für Feuergefechte: Jack probiert seine Plasma-Kanone aus.



Jack's Boss ist ordinär, aufbrausend und gar nicht nett!



Smalltalk: Ihr lauscht den von CD eingespielten Gesprächen und hofft auf Tips zu den Aufgaben.



PLAYSTATION GE

KAMP
KONSOLEN



SO WERTEN WIR

In unserem zweiteiligen Systemvergleich bewerten wir Sony Playstation und Nintendo 64 in elf Kategorien mit je einem bis maximal fünf Sternen. Für unsere Zwischenwertung (siehe Seite 36) und die Gesamtwertung (im nächsten Heft) haben wir diese Kategorien unterschiedlich gewichtet: CPU-Power und Grafikfähigkeiten halten wir für die wichtigsten Aspekte, die entsprechenden Noten werden mit dem Faktor 3 multipliziert. Die Sound-Fähigkeiten, die Qualität des Pads, das erhältliche Zubehör und das Software-Angebot sind bei der Kaufentscheidung ebenfalls von Bedeutung – hier kommt der Multiplikator 2 zum Einsatz. Last but not least fließen auch die Anschlüsse und Ausgänge, der Lieferumfang und die Erweiterungsmöglichkeiten in unser Urteil ein – da diese Aspekte aber von geringerer Bedeutung sind, wird die Sternwertung nicht multipliziert. Das gleiche gilt für den wagen Zubehör-Ausblick (geplante Gimmicks und spektakuläre Erweiterungen), der ebenfalls ohne Multiplikator in die Gesamtwertung einfließt.
In dieser MAN!AC berichten wir über Hardware und Zubehör, in der Zwischenwertung können Playstation und Nintendo 64 **maximal 80 Punkte** erreichen. Im nächsten Heft nehmen wir das Software-Angebot unter die Lupe – zusammen mit den Ergebnissen in dieser Kategorie läßt sich eine Gesamtwertung von maximal **100 Punkten** erreichen.

F DER -GIGANTEN

Der Marktführer beisst zurück. Mit dem N64 präsentiert der "Mario"-Erfinder einen mächtigen Konkurrenten für die Sony Playstation. In einem zweiteiligen Vergleich nehmen wir die beiden Konsolen unter die Lupe. Unser erster Blick gilt Hardware, Anschlüssen und Zubehör.



HARDWARE, LI
UND ZUBEHÖR

Mechanische Probleme trüben das Bild der ansonsten gelungenen Playstation-Konsole: Spielt Ihr mehrere Stunden am Stück, kann es passieren, daß Ladevorgänge plötzlich länger als gewöhnlich dauern und FMV-Filme zu stottern beginnen. Grund des Übels: Das CD-Laufwerk kommt mit der vom Netzteil abgesonderten Wärme nicht zurecht. Sony arbeitet eifrig an Detailverbesserungen, um den Wärmefehler zu eliminieren. So werden neuere Playstations mit modifizierten Schienen für die Lasereinheit bestückt, um auch bei Hitze ruckfreies Gleiten zu gewährleisten. Tritt bei Euch das Problem auf und Ihr habt noch Garantie, schickt die Konsole nach Absprache zum Servicedienst. Um dem leidigen Fehler vorzubeugen, legt Spielpausen ein und schaltet der Konsole ein 110 Volt Netzgerät (ca. 20 Mark) vor. Das Resultat: Geringere Hitzeentwicklung.





18 Monate ließ sich Nintendo Zeit, bis der Marktführer dem Siegeszug des Branchenneulings Sony entgegentrat. Der japanische Elektronik- und Medienkonzern ging bei seinem Videospieleinstieg äußerst behutsam vor und stellt Nintendo jetzt vor ein arges Problem: Weltweit tüfteln alle Entwickler an neuen Playstation-Spielen, die Hardware ist bewährt und auf jedem wichtigen Markt bereits hunderttausendmal verkauft. Ursprünglich waren Nintendo und Sony Partner: Für das Super NES entwickelte Sony den leistungsfähigen Soundchip und sollte später auch das CD-ROM-Laufwerk für den Nintendo-16-Bitter fertigen. Als die Idee vom zusätzlichen Massenspeicher 1992 wieder aufgegeben wurde, begrub Sony seine Studien nicht, sondern forschte auf eigene Faust weiter. 1993 sickerten bereits erste Gerüchte über eine mächtige CD-Konsole von Sony durch die Branche, die sich im Herbst 1995 mit der Japan-Veröffentlichung der Playstation erfüllten. Jetzt wo Playstation und Nintendo 64 in Deutschland aufeinander treffen, wollen wir MAN!ACs es ganz genau wissen: Wie groß ist der technische Vorsprung von Nintendo (statt auf 32-Bit setzt der Marktführer gleich auf 64-Bit-Hardware), welche Konsole liefert das bessere Preis-Leistungsverhältnis und wie zukunftssicher sind Playstation und N64?

GEHÄUSE & BEDIENUNG

Sowohl Playstation als auch Nintendo achteten bei der Konzeption ihrer Konsolen darauf, nur eine kleine, überschaubare Anzahl von Bedienungselementen und Funktionen zu integrieren. In die „Multimedia-Falle", die Universal-Maschinen wie z.B. dem 3DO zum Verhängnis wurden, wollte weder der Marktführer Nintendo noch Sony stolpern – sowohl Playstation als auch Nintendo 64 sind reine Spielmaschinen und sehen rein äußerlich auch so aus.

Über Geschmack läßt sich streiten, doch beide Konsolen sind elegant im Design, wirken hübscher und durchdachter als Exoten wie der gefloppte Atari Jaguar oder Konkurrenten wie z.B. Segas Saturn. Nachdem in Kürze auch die Link-Buchse der Playstation (um zwei Konsolen miteinander zu vernetzen) wegrationalisiert wird, beschränken sich beide Konsolen auf die nötigsten Elemente, Start- und Reset-Schalter, Joypad-Buchsen, Netz- sowie Audio- und Videoausgänge (mehr dazu ab Seite 31). Mit einem Erweiterungsport an der Geräteunterseite und einem RAM-Slot oben verweist lediglich Nintendo 64 unterschwellig auf kommende Zusätze, wie z.B. den beschreibbaren Massenspeicher "64DD".



An der Unterseite des Nintendo 64 erkennt Ihr die Schnittstelle für das 64DD-Laufwerk, das noch Ende dieses Jahres in Japan, ab 1998 in Deutschland erscheinen soll.

EFERUMFANG

LIEFERUMFANG & PREIS/LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Den Kunden freut das Duell der Giganten: Nie zuvor waren leistungsfähige Spielkonsolen so preiswert. Sowohl die Playstation mit eingebautem CD-ROM (299 Mark) als auch das N64 mit vier Pad-Ausgängen (399 Mark) sind ihr Geld wert. Daß Playstation-Fans ein spezielles Scart-Kabel brauchen, um eine messerscharfe RGB-Optik zu genießen, und dieses Signal am N64-Multi-AV-Ausgang überhaupt nicht anliegt, schmälert jedoch die Freude an der Neuerwerbung. Auch ein zweites Joypad hätte nicht geschadet.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★★★

ANSCHLÜSSE & AUSGÄNGE

Um Ausgänge und Anschlußmöglichkeiten macht Nintendo von jeher nicht viel Federlesens: Schon das Super NES mußte mit einem einzigen Multi-AV-Port auskommen, auch beim N64 ist diese Buchse der einzige Ausgang zu Monitor oder TV-Gerät. Mit dem N64 hat Nintendo noch brutaler gespart: Im Gegensatz zum 16-Bit-Vorgänger besitzt keine deutsche N64-Konsole ein RGB-Signal oder eine Nachrüst-Möglichkeit. Vor dem kritischen Spielerauge vermischen sich die opulenten 16,7 Millionen Farben zu einem schmierigen Brei ohne Differenzierungen, besonders bei Rot-Tönen fransen die Kanten deutlich aus: Ein Hohn auf die grafische Leistungsfähigkeit der Konsole! Auch die fehlenden separaten Audio-Ausgänge (zum Anschluß an die Stereoanlage) stellen den Highend-Gourmet vor Probleme.

Die Playstation-Entwickler hingegen waren konsequent bis ins Detail: Vom RGB-fähigen Multi-Port über separate Cinch-Audiobuchsen bis hin zum (noch vorhandenen) Link-Port reicht die Anschluß-Serie an der Geräte-Rückseite. Lediglich der in der japanischen Playstation-Version noch vorhandene S-Video-Anschluß wurde in Europa aus Kostengründen wegrationalisiert – angesichts des brillanten RGB-Bildes ist das auch für Optik-Pedanten zu verschmerzen. Insgesamt kann die Playstation bei den Anschlüssen überzeugen, die Nintendo-Sparpolitik ist hingegen nicht nachvollziehbar.

ZUKUNFTSSICHER ODER BALD AUSGESTORBEN?

Bei unserem Vergleichstest konzentrieren wir uns auf die gegenwärtige Marktsituation, auf aktuelle Preise, reell erhältliche Spiele und Zubehör. Die zahllosen PR-Versprechen und Ankündigungen der Hardware- und Spielehersteller werden von uns in den einzelnen Wertungskategorien nicht berücksichtigt. Da die Zukunftssicherheit aber gerade beim Konsolenkauf eine große Rolle spielt, haben wir fleißig recherchiert und aus dem Wust der Versprechungen alle relevanten Aussagen herausgefiltert. Die Entwicklungen der nächsten Monate haben wir in drei Spezialkategorien gebündelt:

- **Hardware-Perspektive und Erweiterungen**
- **Zubehör-Perspektive**
- **Software-Perspektive (MAN!AC 6/97)**

Wer unserem Urteil traut und seine Konsole auch im Hinblick auf die nächsten Jahre kauft, läßt die drei Kategorien in die Gesamtwertung einfließen. Zählt für Euch nur das „Hier & Jetzt", rechnet Ihr die „Perspektive"-Punkte aus unserer Gesamtwertung heraus und erhaltet so eine Wertung, die sich exakt auf die momentane Situation bezieht und alle Zukunftsaspekte unberücksichtigt läßt.

ANSCHLÜSSE UND AUSGÄNGE

Wer mit HiFi-Equipment und Riesen-TV zum audiovisuellen Spielerlebnis schreiten will, wählt mit der Playstation Top-Qualität – dank RGB- und Audio-Buchsen. Nintendo dagegen spart exzessiv – die einsame AV-Buchse liefert kein RGB-Bild.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★★	★★



A/V-AUSGANG: *Liefert FBAS- und S-Video-Signal. Mit der SNES-Buchse identisch.*

STROMVERSORGUNG: *Das mitgelieferte Netzgerät paßt in diese Einbuchtung.*



PARALLEL I/O: *...wird bislang nicht genutzt.*

SERIAL I/O: *Zwei Konsolen lassen sich vernetzen.*

AUDIO-AUSGANG: *Zwei Cinch-Buchsen für den Anschluß an die Stereoanlage.*

VIDEO-AUSGANG: *Cinch-Buchse als Multi-AV-Alternative*

MULTI AV: *Liefert u.a. das RGB-Signal*

STROMVERSORGUNG: *Kabel liegt bei, das Netzgerät ist in der Konsole.*

PLAYSTATION GE



Freie Sicht bis an den Horizont: Die fehlerfreie und flüssige Darstellung massiver 3D-Welten ist eine Spezialität des N64 – wie bereits "Pilotwings 64" bewies.

HARDWARE-LEISTUNG

Sowohl Sony als auch Nintendo verlassen sich auf mächtige CPUs in schneller RISC-Architektur. Der verspätete Next-Generation-Einstieg von Nintendo kommt dem N64 dabei natürlich entgegen. Statt wie Sony einen 32-Bit-Chip zum Herzstück der Konsole zu machen, übersprang Nintendo eine Generation und spendierte der neuen Konsole gleich ein 64-Bit-Kraftwerk, das mit knapp 100 MHz rasend schnell getaktet ist. Doch nicht nur die CPU, sondern auch die Peripherie des N64 ist auf maximale Geschwindigkeit ausgelegt: Mit den patentierten DRAM-Bausteinen des US-Herstellers Rambus verwendet der Marktführer die flottesten Speicherbausteine, die momentan in der Massenproduktion zu haben sind. Mit „State of the Art"-Technologie kann die zweieinhalb Jahre alte Playstation dagegen nicht mehr dienen, dafür hat der klare Aufbau der Platine den Test der Zeit erfolgreich überstanden: Die technische Leistung der Kombination aus 32-Bit-CPU, 3D-Kraftwerk GPU und einer „Geometry Transformation Engine" (GTE), sowie insgesamt 3,5 MByte RAM wurde durch 3D-Spiele wie „Disruptor" und „Wipe Out 2097" bereits mehrfach bewiesen. Wartezeiten vor dem Spielbeginn und oft auch zwischen den Levels beschert Euch lediglich das Speichermedium CD-ROM, denn die auf Silberscheibe abgelegten Daten müssen erst mühevoll ins RAM geschaufelt werden. Hier ist das Nintendo 64 flotter, die Übertragung von Programm-, Grafik- und Sounddaten vom ROM-Spielmodul in den Konsolenspeicher geschieht so flink, daß Ihr sie nicht bemerkt.



Rauch, Nebel und Gase: Der zusätzliche Alpha-Kanal des Nintendo 64 ermöglicht Transparenz in 255 Abstufungen.

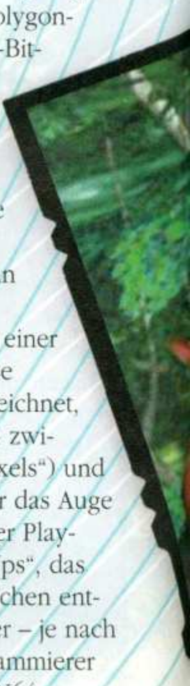
CPU UND GESCHWINDIGKEIT

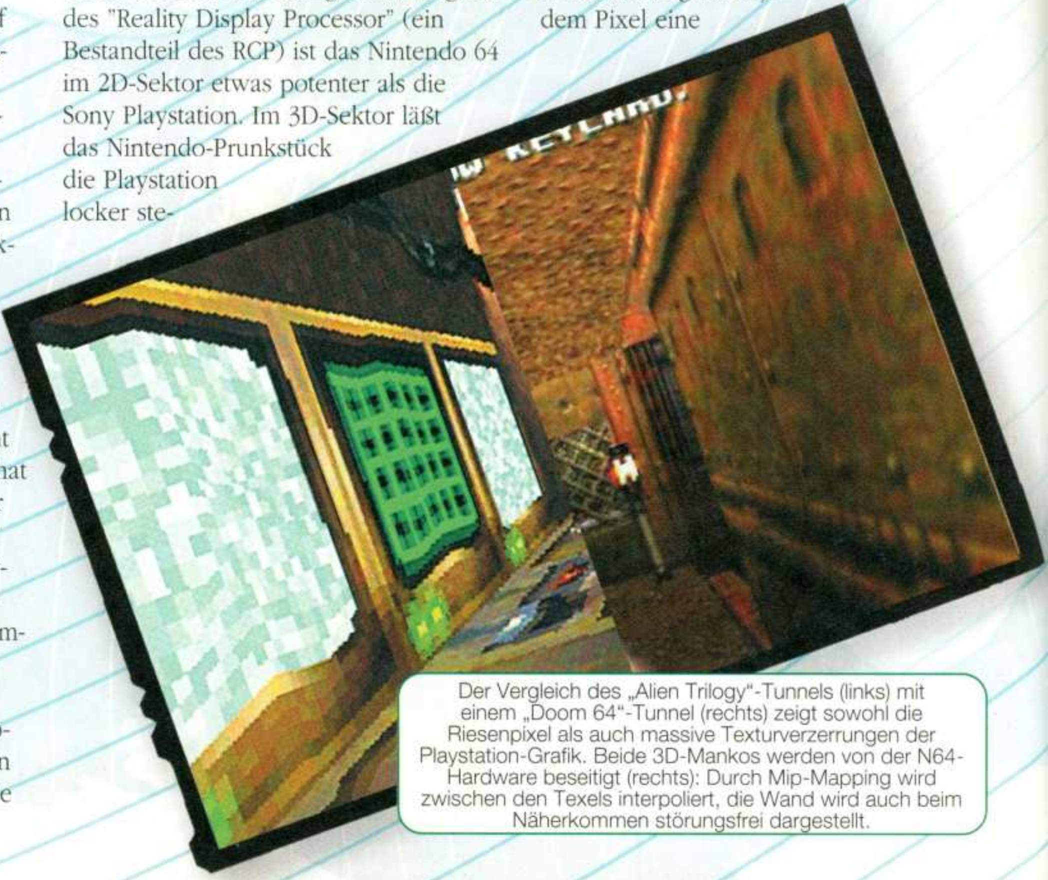
Den MIPS R4300 des Nintendo 64 kann man getrost als beste Videospiel-CPU der Gegenwart bezeichnen. Mit knapp 100 MHz getaktet, läßt dieser "echte" 64-Bit-RISC-Chip auch die hochwertige Playstation-CPU stehen. Deren R3000-Fragment war der erste Chip von Silicon Graphics, der je in einer Spielkonsole eingesetzt wurde – 1994 ein echter Renner. Zum MIPS R4300 und seiner blitzschnellen DRAM-Speicherperipherie verhält sich die Sony-Hardware aber bestenfalls wie ein kleiner Bruder.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★★★★

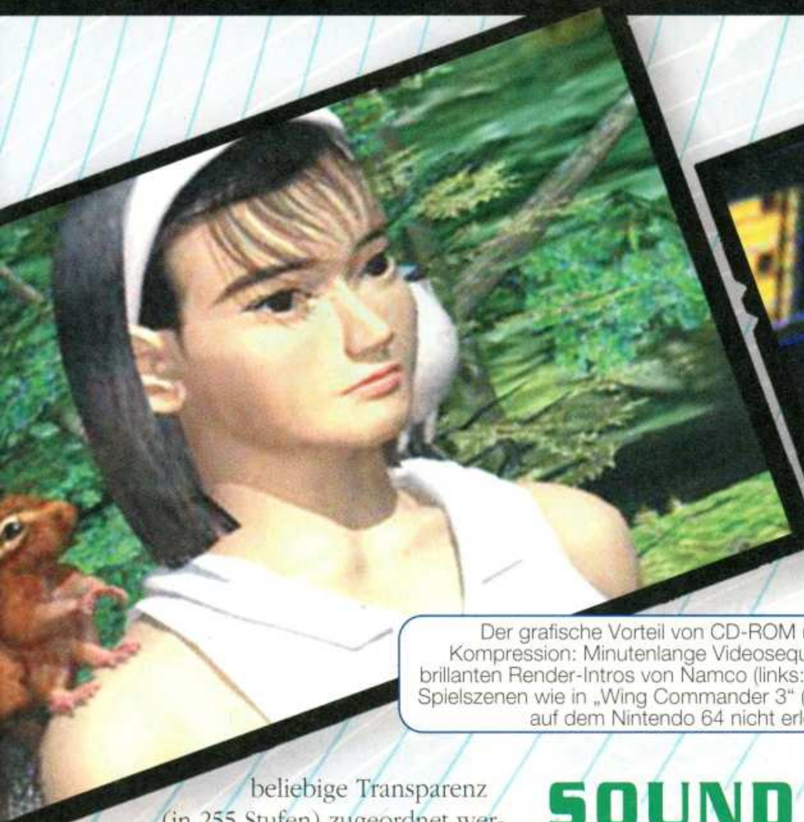
GRAFIK

Wie im Bereich der rohen Rechen-Power hat Nintendo auch im Grafik-Sektor die längere Hardware-Entwicklungszeit genutzt und die eigene Konsole mit den momentan leistungsfähigsten Chips und Bussystemen ausgestattet. Die erstaunlichen Grafikfähigkeiten schlummern im "Reality Co-Processor" (RCP), wie die CPU ein 64-Bit-RISC-Chip.
Playstation und Nintendo 64 sind primär 3D-Konsolen, beide Konkurrenten verzichten z.B. auf 2D-Playfields für Parallax-Scrolling wie sie z.B. Segas Saturn besitzt. Trotzdem bringen beide Geräte genügend Leistung um, traditionelle 2D-Grafik flüssig und effektreich darzustellen.
Durch die hohe Zeichengeschwindigkeit des "Reality Display Processor" (ein Bestandteil des RCP) ist das Nintendo 64 im 2D-Sektor etwas potenter als die Sony Playstation. Im 3D-Sektor läßt das Nintendo-Prunkstück die Playstation locker stehen, denn abgesehen von der (geringfügig) höheren Anzahl von Polygon-Manipulationen besitzt die 64-Bit-Konsole Fähigkeiten, die mehr aus der rohen Polygonmasse machen: Tri-lineares Mip Mapping ist das Nintendo-Heilmittel gegen die berüchtigten Riesenpixel, die auftauchen, sobald Ihr nahe an eine Textur oder ein Bitmap-Objekt herankommt. Anstelle einer groben Pixeltapete, wie sie die Playstation in so einem Fall zeichnet, „interpoliert" das Nintendo 64 zwischen den Textur-Pixeln („Texels") und erzeugt so eine künstliche, für das Auge angenehme Unschärfe. Auf der Playstation quälen oftmals „Pop-Ups", das berüchtigte, ruckartige Auftauchen entfernter Objekte den 3D-Spieler – je nach Talent und Sorgfalt der Programmierer mal mehr, mal weniger. Das N64 bekämpft diesen Grafik-Schluckauf mit Hardware-integriertem Z-Buffering, einer Funktion, die Polygone in der richtigen Reihenfolge zeichnet und sie in der Tiefe pixelgenau beschneidet.
Auch verzogene Texturen erlebt Ihr zwar auf der Playstation, jedoch kaum auf dem N64 – „perspective correct texture mapping" heißt die Funktion, mit der Nintendo hier einen Vorsprung gegenüber der Playstation erreicht: Alle 2D-Texturen werden perspektivisch korrekt auf Polygone und Landschaften gelegt. Während 3D-Techniken, wie z.B. die fließende Schattierung nach Gouraud-Algorithmen, auch die Playstation beherrscht, ist der 8-Bit-Alpha-Kanal des Nintendo 64 in der Konsolenwelt einzigartig: Durch die zusätzlichen acht Bit der Farbauflösung kann jedem Pixel eine





Der Vergleich des „Alien Trilogy"-Tunnels (links) mit einem „Doom 64"-Tunnel (rechts) zeigt sowohl die Riesenpixel als auch massive Texturverzerrungen der Playstation-Grafik. Beide 3D-Mankos werden von der N64-Hardware beseitigt (rechts): Durch Mip-Mapping wird zwischen den Texels interpoliert, die Wand wird auch beim Näherkommen störungsfrei dargestellt.





Der grafische Vorteil von CD-ROM und JPEG-Kompression: Minutenlange Videosequenzen wie die brillanten Render-Intros von Namco (links: „Tekken 2") oder Spielszenen wie in „Wing Commander 3" (rechts) werdet Ihr auf dem Nintendo 64 nicht erleben.

beliebige Transparenz (in 255 Stufen) zugeordnet werden. Dagegen müssen Playstation-Programmierer aus fünf fest eingestellten Transparenz-Werten wählen, Segas Saturn kennt die Funktion schließlich überhaupt nicht.
Nur in einer Beziehung ist die Playstation dem N64 grafisch klar überlegen: Geht es um bildschirmfüllende Videosequenzen wie sie Euch z.B. als Render-Intro bei „Tekken" einstimmen, oder FMV-Spielszenen wie in „Wing Commander 3" läßt die Sony-Maschine dem Nintendo keine Chance. Denn lineare Videosequenzen in brauchbarer Qualität sind zu speicheraufwendig für den begrenzten Platz auf einem ROM-Modul. Außerdem besitzt nur die Playstation einen Decoder für Motion-JPEG-Komprimierung, die für brillante Bildqualität, tausende von Farben und ruckfreie Bewegungen sorgt. Wer sich optischen Genüssen wie dem „Soul Edge"-Vorspann oder vereinzelten Auftritten prominenter Schauspieler keinesfalls verschließen möchte, setzt mit dem N64 auf die falsche Plattform.

GRAFIK

Von reiner CPU-Power abgesehen ist auch die Grafik-Hardware des N64 der Playstation überlegen, wobei in der Spielpraxis besonders das Mip-Mapping und die Perspektiven-Korrektur der N64-Texturen auffallen. Die Motion-JPEG-Fähigkeit hat die Playstation (dank speziellem Decoder und CD-Speicher) dem N64 aber voraus: Wer die kinoreifen Vorspänne von Namco oder das FMV in Spielen von EA und Psygnosis ("Novastorm") kennt, wird den JPEG-Vorteil zu schätzen wissen. Dank unterschiedlicher Talente zieht die Playstation in dieser Rubrik nahezu gleich.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★★★★

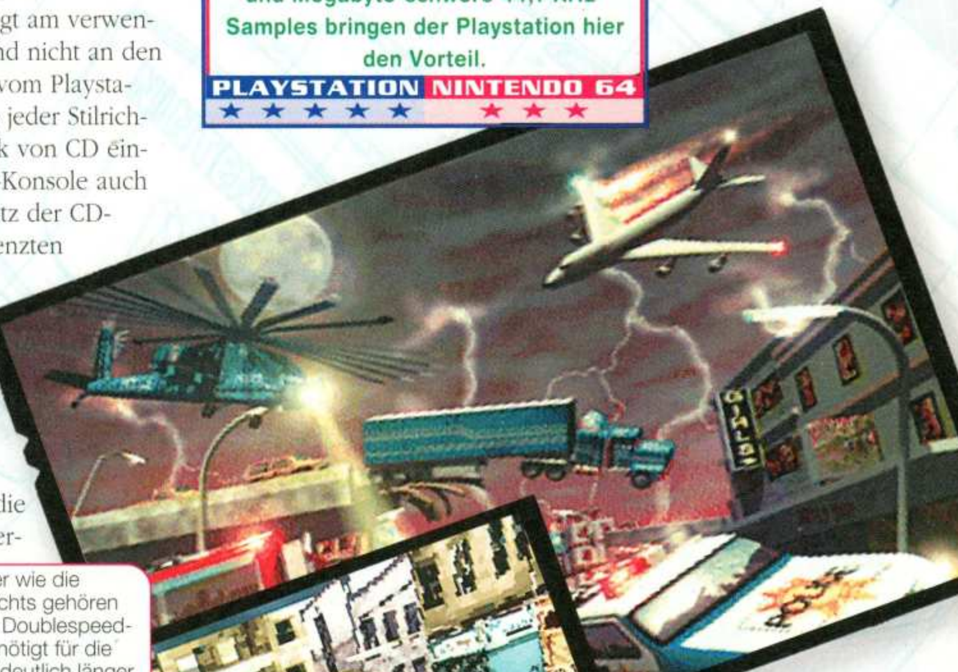
SOUND

Bereits der Heimcomputer-Oldie C 64 besaß hervorragende Sound-Fähigkeiten, die erst durch den (von Sony entwickelten) Super-Nintendo-Soundchip übertroffen wurden. Mit der 32-Bit-Generation erreichte die digitale Tonerzeugung ein Niveau, das es normalsterblichen Ohren schwer macht, noch qualitative Unterschiede zu hören. Theoretisch ist die Sound-Hardware des N64 mit ihren 32 PCM-Kanälen noch leistungsfähiger als ihr Gegenstück in der Sony Playstation (24 Kanäle) – hören werdet Ihr die Differenz jedoch nicht.
Daß wir in der Kategorie „Akustik" die Playstation empfehlen, liegt am verwendeten Speichermedium und nicht an den Audio-Chips: Abgesehen vom Playstation-Vorteil, Audio-Tracks jeder Stilrichtung als Hintergrundmusik von CD einzuspielen, nützt die Sony-Konsole auch den größeren Speicherplatz der CD-ROM: Aufgrund des begrenzten Speicherplatzes eines N64-Moduls werden Musik-Sample und Sprachausgabe von Nintendo seltener eingesetzt als von den Playstation-Spieleentwicklern und klingen magerer als die Sony-Sounds. Um Speicherplatz zu sparen, wird oft mit einer niedrigeren Frequenz gesampelt, viele Nintendo-Sounds düdeln gar nur in mono aus den Boxen! An voll ausgespielten Techno-Tracks wie in „Ridge Racer" und minutenlanger Sprachausgabe wie z.B. in „Soviet Strike" werden sich Nintendo-64-Besitzer in den nächsten zwölf Monaten nicht erfreuen.

SOUND

Betrachtet man nur die speziellen Audio-Chips, geben sich die Konkurrenten nicht viel: Während die Nintendo-64-Hardware mit dem bislang besten Chip-Orchester unseren Ohren schmeichelt, setzt die Playstation auf konsequenten CD-Audio-Einsatz. Minutenlange CD-Musik, umfangreiche Sprachausgabe und Megabyte-schwere 44,1-KHz-Samples bringen der Playstation hier den Vorteil.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★★	★★★





Please wait: Ladebilder wie die "Extreme Pinball"-Optik rechts gehören zum Playstation-Alltag. Das Doublespeed-CD-ROM der Konsole benötigt für die Datenübertragung ins RAM deutlich länger als ein Nintendo-64-Modul.

Nicht nur Bitmap-Verzerrungen, sondern auch abrupt verschwindende Polygone und Texturen (hier in "Twisted Metal 2") verderben Euch den Spaß an einigen Playstation-3D-Spielen.

PLAYSTATION GE



Mehr Knöpfe und Funktionen: Sowohl das wuchtige N64-Pad (rechts) als auch das kleinere Playstation-Pad (hinten) sind vom Super-NES-Controller (links) inspiriert.



An der Unterseite des N64-Pads seht Ihr den Memory-Card-Einschub und den Z-Zeigefinger-Trigger.

DAS JOYPAD



Videospiel-Joypads haben sich in den letzten Jahren vom primitiven Steuerkreuz/Feuerknopf-Kombinat zu komplexen Kontrolleinheiten mit einer Unzahl von Funktionen entwickelt. Auf Schnickschnack wie Zeitlupe und zuschaltbares Dauerfeuer haben sowohl Sony als auch Nintendo verzichtet (damit auch Zubehör-Hersteller etwas verdienen...), trotzdem sind beide Pads vielseitige Steuerelemente für jeden Einsatz. An das klassische Super-Nintendo-Pad (mit seinen innovativen seitlichen Tastern) ist Sonys Playstation-Pad angelehnt. Zwischen digitalem Steuerkreuz (links) und vier Feuerknöpfen (rechts) liegen Start/Pause- und Select-Taster. An der Rückseite sind rechts und links je zwei Taster angebracht, die bequem mit den Zeigefingern bedient werden. Insgesamt also zehn unterschiedlich belegbare Buttons – das reicht selbst für die kompliziertesten Beat'em-Up-Manöver. An Form und Ergonomie gibt's nichts auszusetzen, das zu kurze Kabel des japanischen Pads wurde zum Deutschlandstart gegen eine luxuriöse Zwei-Meter-Verbindung getauscht. Alles in allem ein tadelloses Pad, das sich auch im Dauereinsatz als robust und zuverlässig erweist.

Nintendo mußte sich anstrengen, um den Playstation-Controller zu übertrumpfen und kam dabei auf eine revolutionäre Idee: Als erstes Pad der Videospielgeschichte enthält der dreizackige N64-Controller nicht nur ein Steuerkreuz (wie immer links), seitliche Taster und bunte Feuerbuttons (rechts, sechs Stück), sondern auch einen analogen Stick in der Mitte. Der 3D-Stick berücksichtigt die Intensität einer Steuerbewegung und ist somit der ideale Controller für 3D-Vehikelsimulationen wie „Pilotwings" oder „Starwing". Das Trio Steuerkreuz/3D-Stick/Buttons läßt sich je nach Spiel anders einsetzen: Bei wenigen Nintendo-Titeln benützt Ihr ganz traditionell das digitale Steuerkreuz und die Feuerknöpfe rechts, denn die meisten Spiele sind bereits auf analoge Steuerung optimiert und nutzen den 3D-Stick. Darüber hinaus gibt es auch Spiele, die mit Steuerkreuz und 3D-Stick gleichzeitig gesteuert werden, wobei der verborgene „Z-Trigger" als einziger Feuerknopf mit dem Zeigefinger bedient wird. Zählt man den Z-Trigger und den Start-Knopf mit, finden sich zehn Buttons auf dem Nintendo-64-Pad, das sich ohne Einschränkung als der fortschrittlichste Controller der Spielewelt bezeichnen läßt. Neben analogem Stick und den anderen aufgeführten Features enthält das Joypad einen Memory-Card-Einschub, der in Zukunft auch für andere Module („Force Feedback"-Pack, Light-Gun-Modul) genutzt wird. Diese zukünftigen Anwendungen haben wir nicht in unsere Joypad-Wertung auf dieser Seite, sondern lediglich in der Kategorie „Zubehör-Perspektiven" einfließen lassen.

Je nach Spiel sind drei unterschiedliche Griffarten mit dem N64-Pad möglich: Ganz oben die Standard-Haltung für 3D-Spiele, ganz unten spielen wir mit Steuerkreuz und Buttons, wie wir es von allen anderen Konsolen kennen. In der Mitte werden 3D-Stick und Steuerkreuz genutzt, geballert wird mit den Zeigefingern über seitlichen Taster und Z-Trigger.

JOYPAD

Dank seiner Ergonomie und Vielseitigkeit ist das Nintendo-64-Joypad mit aufgesetztem 3D-Stick der derzeit beste Videospiel-Controller. Dem handlichen Playstation-Pad fehlt ein analoges Steuerelement; davon abgesehen gibt es am Sony-Controller nichts auszusetzen.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★★★★

ZUBEHÖR

In Bezug auf schon erhältliches, preiswertes Zubehör ist die etablierte Playstation gegenüber dem N64 ganz klar im Vorteil. Für die Sony-Konsole ist z.B. jeder erdenkliche Controller bereits im Handel: Für 50 bis 100 Mark erhaltet Ihr analoge Eingabegeräte wie die Sony-Maus oder das ungewöhnliche NeGcon von Namco, aber auch 6-Button-Pads, Lenkräder, Gaspedale, Flightsticks und ein



Für militärische 3D-Ausflüge in Mech, Kampfflieger oder Panzer greifen Playstation-Besitzer zum wuchtigen Analog-Doppelstick. Der Preis: 120 Mark



Das wichtigste Playstation-Zubehör (u.a. Multiplayer-Adapter, RF-Kabel und Maus) bietet Sony selbst bereits seit dem Konsolen-Debüt 1995 in Deutschland an.



Sowohl Nintendo, als auch Sony verkaufen niedliche Memory-Cards für Eure Spielstände. Findige Fremdanbieter haben den Umfang der RAM-Module bereits erhöht: Links auf dem Bild seht Ihr eine 128 KByte-Karte, die Interact für das Nintendo 64 vertreibt.

wuchtiges Joyboard mit Doppel-Analog-Stick. Ein RGB-Kabel (Sony: ca. 70 Mark, Fremdanbieter: ca. 30 Mark) belohnt Euch mit einem gestochen scharfen Bild – welches N64-Besitzern verborgen bleibt. Das Link-Kabel (Sony, ca. 50 Mark) verbindet zwei Playstations und läßt Euch mit geeigneter Software gegen einen menschlichen Gegner antreten. Wahrscheinlich wird diese Option wegrationalisiert und der Link-Port gekappt: Nur wenige Spiele unterstützen die Link-Funktion. Gerüchten zufolge hält Sony



Für Prügelknaben: Das robuste Joyboard mit digitalem Joystick links verkraftet auch harte Combo-Attacken.

Entwickler an, auf den Link zu verzichten. Bisher jedoch verfügen noch alle Playstations über diese Anschluß-Buchse. Stichwort Speicher: Eine Vielzahl von Memory-Cards mit zum Teil deutlich größerem RAM als das Original (die Sony-Karte hat nur 15 Blocks) löst auch den Speicherbedarf von Hardcore-Spielern, die Zuverlässigkeit im Dauerbetrieb ist allerdings nicht unumstritten. Kapazitäts-König ist die 360-Slot-Karte von Dataflash, die für rund 100 Mark alle Eure Speichersorgen beseitigt. N64-Neueinsteiger müssen sich hingegen ein wenig gedulden, bis „ihr" Zubehör-Markt den Playstation-Vorsprung einholt. Auf der anderen Seite sind sowohl die Multiplayer-Möglichkeit als auch ein analoges Steuerinstrument bereits in die Konsole integriert bzw. im Lieferumfang enthalten. Die Ausgaben für Adapter und Analog-Stick können sich N64-Fans also sparen. Alle anderen Zubehör-Gimmicks für das Nintendo 64 werden nach und nach auf den deutschen Markt tröpfeln. Früh 'dran ist der Cheat-Spezialist Dataflash, der bereits jetzt ein spezielles Mogelmodul für das Nintendo 64 vertreibt („Game Killer", rund 80 Mark). Der „Game Killer" arbeitet mit Cheat-Kärtchen, die gesondert gekauft werden müssen. Während der „Game Killer" auch für die Playstation erscheint, ist der bewährte „Game Buster" des gleichen Herstellers (hier könnt Ihr selbst Codes austüfteln, tauschen und eingeben) nur für die Sony-Konsole erhältlich, eine N64-Version wird nicht vermarktet. Nintendo selbst vertreibt (wie auch Konkurrent Sony) die Standard-Memory-Cards mit 32 KByte RAM („Controller Pack"), etwas günstiger sind die Speicher-Module von Mad Catz und Interact. Letztere Firma hat sogar eine N64-Memory-Card mit vierfacher Speicherkapazität im Programm, die für 60 Mark 128 KByte Save-RAM bereitstellt.
Neben Joypad-Varianten wird Mad Catz auch bald ein Lenkrad-Pedal-Set für das Nintendo 64 vermarkten wie es für die Playstation bereits seit einem Jahr im Handel ist. Interact wiederum bereitet wuchtige Joyboards und einen „Flight Force Pro"-Fliegerknüppel mit separater Schubkontrolle vor.



Deutsche Spieler können das Transparenz-Pad nicht erwerben: Aufgrund rechtlicher Schritte von Nintendo liegt dieses witzige Fremdherstellerteil vorerst auf Eis.



Pflicht-Utensil für ehrgeizige Piloten: Die analoge Flightstick-Ruder-Kombination ist für beide Systeme erhältlich, kommt aber bislang kaum zum Einsatz.

ZUBEHÖR

Playstation-Besitzer wählen bereits aus einer gewaltigen Menge von Zubehör von Sony und zahlreichen Fremdanbietern. Den Spezialpads, Mäusen und Lenkrädern, Multi-Taps und Memory-Cards der Playstation-Gemeinde stellen Nintendo und Lizenznehmer bislang ein überschaubares Angebot entgegen – wobei Multiplayer-Hardware und analoge Steueralternative ja bereits im Lieferumfang enthalten sind. In die "Zubehör"-Wertung fließt das aber nicht mit ein.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★

ZUBEHÖR-PERSPEKTIVE

Während für die Playstation bereits nahezu alle Hilfsmittel erfunden und vermarktet sind, ist die Nintendo-Zubehör-Welle erst am Anlaufen. Wer ab jetzt jeden Monat ein neues Gimmick im Handel finden möchte, der liebäugelt mit dem Nintendo 64: Von der Lichtpistole bis zum "Jolting Pack"-Force-Feedback-Vibrator versprechen Nintendo und seine Partner alle nur erdenklichen

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★	★★★★

HARDWARE-ERWEITERUNGEN

Die Idee, daß eine Spielkonsole gleichzeitig auch als Filmabspielgerät, Diaprojektor und Telekonferenz-Terminal fungieren muß, ist mit dem Scheitern von 3DO, Bandai Pippin & Co. gestorben. Aber auch im Vergleich

PLAYSTATION GEGEN N64

zum Sega Saturn halten sich Sony und Nintendo mit Hardware-Erweiterungen und diesbezüglichen Versprechen zurück. Für die Playstation wird voraussichtlich weder ein Modem, noch eine MPEG-Cartridge erscheinen – beide Zusätze sind technisch möglich und werden z.B. von Sega bereits angeboten.



Der Modulschacht des N64 öffnet findigen Entwicklern überraschende Möglichkeiten: So hat der Lizenznehmer Seta ein Modem auf Cartridge-Basis in Japan bereits vorgestellt.

Sony möchte die Playstation jedoch nur im Spielsektor plazieren und läßt die Finger von allen Multimedia-Spielereien. Auch ein nachträgliches RAM-Modul, um den begrenzten internen Speicher der 32-Bit-Konsole aufzustocken, wird voraussichtlich niemals auf den Markt kommen.

Nintendo ist in dieser Beziehung etwas liberaler und kündigt eine (für diesen Hersteller überraschend große) Anzahl von Hardware-Erweiterungen an. Neben dem 64DD-Laufwerk, das beschreibare Spezial-Disketten mit 64 MByte Fassungsvermögen verarbeitet, möchte Nintendo auch eine Speichererweiterung ausliefern, die das interne Konsolen-RAM auf 6 bis 8 MByte aufstockt. Ein Modem für das N64 wird es ebenfalls geben: Ob es sich dabei aber um eine Modul-basierte Lösung handelt, wie sie der Nintendo-Lizenznehmer Seta in Japan bereits vorgestellt hat, oder Nintendo im Zusammenhang mit dem 64DD ein neues Gerät ertüftelt, ist noch nicht bekannt.

HARDWARE-ERWEITERUNGEN & PERSPEKTIVE

Während Sony seine Playstation nicht mehr aufrüsten möchte (vorraussichtlich kein Modem, definitiv keine RAM-Erweiterung), verspricht Nintendo eine überraschend große Zahl von Hardware Zusätzen. Nach 64DD-Laufwerk und Zusatz-RAM (1988 in Deutschland) ist auch ein Spezialmodem nicht unwahrscheinlich. In Gegenwart zu Sega wird Nintendo seine Erweiterungen aber sorgfältig auswählen und nicht jedes technisch machbare Gimmick umgehend verwirklichen.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★	★★★★★

ÜBERSICHT UND ZWISCHENWERTUNG

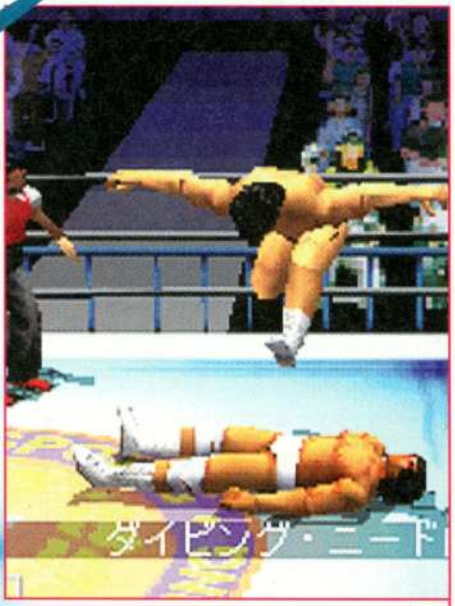
	NINTENDO 64	SONY PLAYSTATION
JAPAN-VERÖFFENTLICHUNG	1996	1994
HARDWARE-SPEZIFIKATION		
CPU	MIPS R4300	MIPS 3000A
Architektur	64-Bit RISC	32-Bit RISC
Taktfrequenz	93,75 MHz	33,8 MHz
Coprozessoren	DPSP	GPU,
RAM	4 MByte	3,5 MByte
Typ:	Rambus DRAM	DRAM
CPU & Geschwindigkeit:	★★★★★	★★★★
Ergebnis (x3):	15 Punkte	12 Punkte
GRAFIK		
Auflösung	320x240 bis 640x480 Pixel	256x224 bis 640x448 Pixel
Farben	16,7 Millionen	bis 16,7 Millionen
Motion JPEG	nein	ja
Grafikfähigkeiten:	★★★★★	★★★★
Ergebnis (x3):	15 Punkte	12 Punkte
SOUND		
Kanäle	32 PCM	24 ADPCM
Sampling-Rate	44,1 KHz	44,1 KHz
Audio-Fähigkeiten:	★★★	★★★★★
Ergebnis (x2):	6 Punkte	10 Punkte
ANSCHLÜSSE UND AUSGÄNGE		
Video (FBAS)	ja	ja
S-Video	ja	nein
RGB	nein	ja
separater Audio-Ausgang	nein	ja
Expansion-Port	ja	ja
Joypad-Anschlüsse	4	2
Memory-Card-Einschub	ja (Modul)	ja (Konsole)
Anschlüsse & Ausgänge:	★★	★★★★★
Ergebnis (x1):	2 Punkte	5 Punkte
JOYPAD		
	★★★★★	★★★★
Ergebnis (x2):	10 Punkte	8 Punkte
LIEFERUMFANG		
	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel	Konsole, 1 Joypad AV-Kabel
Preis	399 Mark	299 Mark
Preis mit zwei Joypads, Multiplayer-Adapter (im Fall der Playstation) und einer Memory Card, ohne Spiel	ca. 520 Mark	ca. 450 Mark
Preis-Leistungsverhältnis:	★★★★	★★★★
Ergebnis (x1):	4 Punkte	4 Punkte
ZUBEHÖR UND ERWEITERUNGEN		
Modem	geplant	nein
RAM-Erweiterung	geplant	nein
Beschreibbarer Massenspeicher	geplant	nein
Game Buster	nein	von Dataflash
Game Killer	von Dataflash	von Dataflash
Multi-Player-Adapter	nicht nötig	von Sony
Lenkrad & Pedale	von Mad Catz	von Mad Catz, Guillemont u.a.
Maus	geplant	von Sony
Infrarot-Pad	nein	von Just!
6-Button-Pad	im Lieferumfang	von Guillemont u.a.
Analoges Pad	im Lieferumfang	von Namco, Sony
Joyboard	von Interact	von Namco u.a.
Flightstick	von Interact	von Interact
Analog-Doppelstick	nein	von Sony
Lichtpistole	geplant	von Konami, Logic 3 u.a.
Force-Feedback	geplant	nein
Zubehör:	★★	★★★★
Ergebnis (x2):	4 Punkte	8 Punkte
ZUBEHÖR-PERSPEKTIVE		
	★★★★	★★
Ergebnis (x1):	4 Punkte	2 Punkte
HARDWARE-ERWEITERUNGEN & PERSPEKTIVE		
	★★★★★	★★
Ergebnis (x1):	5 Punkte	2 Punkte
ZWISCHENWERTUNG:	**65%**	**63%**

NÄCHSTE FOLGE IN

MAN!AC 6/97

SOFTWARE-SHOWDOWN & GESAMTURTEIL!


PlayStation
ÜBERLEBEN
EINE FRAGE DER ANPASSUNG
UND DER RICHTIGEN WAFFEN
PlayTip
PlayStation Magazin
4/97
Wer nicht unter Spinnenangst leidet und sich gern auf schaurigen Jump'n Run Spielplätzen rumtreibt, der kann, nein, muß hier zugreifen.
SPIDER
THE VIDEO GAME
Für Sony PlayStation
BMG Interactive Web Site:www.bmginteractive.de
BOSS
GAME STUDIOS
Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE



Der Todesstampfer vom dritten Seil: Bei dieser qualvollen Aktion leidet Ihr mit Eurem gepeinigten Schützling.



Während Ihr im Tag-Team-Modus nur beim Wechsel zu zweit den Ring betretet, vermöbeln sich im Brawl-Match alle vier Schläger gleichzeitig.







Nach kräftigen Hieben und Würfen nehmt Ihr mit Haltegriffen das Tempo aus dem Kampf: Sogar der hinterhältige Gesichtskratzer ist mit einem besonders fiesen Japanwrestler möglich.

Toukon Retsuden 2

PS

Nach dem Erfolg von "Toukon Retsuden" (siehe Test der PAL-Fassung "Power Move Pro Wrestling" in MAN!AC 1/97) schickt Tomy nun im zweiten Teil gleich 16 japanische Catcher-Monster der bizarren "New Japanese Pro"-Liga in den Polygon-Ring. Nach der Wahl eines Zeit-, Aufgabe- oder Knockout-Modus bestimmt Ihr im Gegensatz zum Vorgänger die Anzahl der Wrestler: Ihr steigt als Einzelkämpfer gegen Kumpel oder CPU in den Ring oder bildet mit einem Freund ein Tag-Team, um abwechselnd zwei Gegner aufzumischen. Besonders brutal ist der Schlägermodus, bei dem sich vier Wrestler gleichzeitig im Ring vertrimmen, Nichtangriffspakte schließen und mit krachenden "Double Team-"Moves die Kontrahenten ungespitzt in den Boden rammen. Mit einem Vier-Spieler-Adapter dürfen dann auch drei Eurer Kumpels teilnehmen. Habt Ihr Euch für den passenden Spielmodus entschieden, wählt jeder Spieler einen Wrestler. Danach stellt der Ringsprecher alle Catcher vor und der Spaß beginnt: Wie im ersten Teil stehen die vier Feuerknöpfe für die Aktionen Rennen, Schlagen, Wurf und Haltegriff, die sich nach dem Schere/Papier/Stein-Prinzip gegenseitig auskontern. Je nach der Position des Gegners zu Euch (von der Seite, von hinten oder vorn) und kombinierten Steuerkreuzaktionen ergeben sich eine Unzahl an Spezialgriffen und Würfen, die je nach Wrestler zusätzlich variieren. Obendrein stehen in Spezialsituationen (z.B. beim Kampf in der Ringecke oder außerhalb der Seile) weitere Moves zur Verfügung. Während die krachenden Powerslams, Piledriver und Atomic Drops den Gegner nur für kurze Zeit beeindrucken, setzten die harten "Double Team"-Moves dem Feind gehörig zu: Mit etwas Übung beherrscht Ihr bald vom Double Suplex über den Double Faceslam bis zum Double Powerbomb die gewagtesten Wrestlingmanöver Eurer Fernsehvorbilder. Signalisiert der blinkende Name Eurer Gegners dessen Erschöpfung, wird's Zeit für den Pin oder einen der gefürchteten Aufgabegriffe: In bester "Lex Luger"-Tradition nehmt Ihr den Gegner, streckt ihn über Eure Schulter oder verbiegt ihm die Beine, bis er den Kampf aufgibt. Die hervorragende Spielbarkeit des Vorgängers blieb dabei erhalten, Eure Wrestler agieren sogar noch etwas flotter. Die kantigen Muskelhünen wurden gegen geschmeidig animierte Ringakrobaten ausgetauscht, Blitzlichtgewitter erhellt den Ring. Der Perspektivenwechsel des Vorgängers wurde wegrationalisiert, dafür entzücken Euch weiche Zooms. "Toukon Retsuden 2" übertrumpf alle 32-Bit-Konkurrenten mit Leichtigkeit. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Die unbarmherzigen Sechzehn: Jeder Wrestler verfügt über seine persönlichen Würfe und Schläge.

SPIELSPASS **85%**



HERSTELLER: Tomy

SYSTEM: Playstation

BRD-RELEASE: unbekannt

AB 16

Zugreifen: Geniales Vierspieler-Wrestling mit unzähligen Spezialmanövern, simpler Steuerung und flottem Spielablauf.







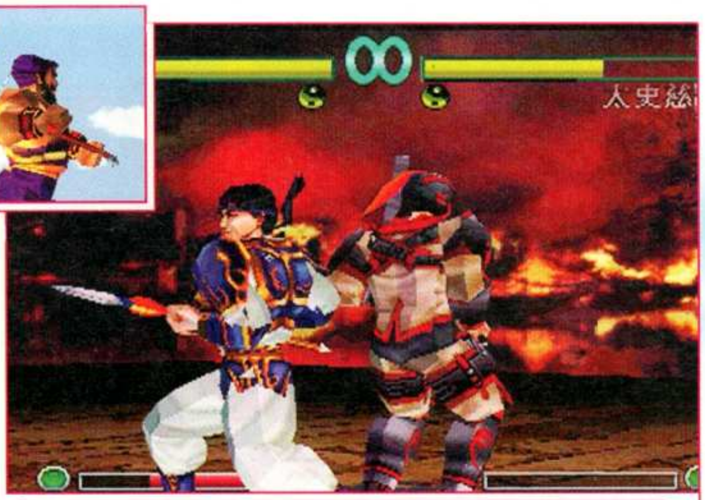


Um den Gegner mit einem krachenden Slam vom dritten Seil auf den Ringboden zu befördern, schleudert Ihr den Schurken zunächst in die Ecke und setzt mit einem leichten Hieb nach. Stellt Euch nun vor den taumelnden Feind und drückt den Kreis-Button!





Niederträchtiger Stoß in die Magengrube: Bei Spezialattacken schwenkt die Kamera in eine Zufallsperspektive.



Jetzt kommt's auf flotte Reaktion an: Steht Ihr mit dem Rücken zum Gegner, entscheidet der schnellste Schlag.

Sangoku Musou

PS Nachdem Euch "Soul Edge" mit traditionellen Schwerttechniken (statt fantastischen Specials) überraschte, geht "Sangoku Musou" noch einen Schritt weiter: Die Axt-, Lanzen- und Schwertakrobaten beherrschen weder zischende Kicks noch Todesschläge, den Kampf bestimmt die Konterfunktion.

Japanische Spieler kennen die zehn Helden der Polygon-Prügelei aus einer erfolgreichen Strategiespielserie des Herstellers Koei, der mit "Sangoku Musou" sein erstes Beat'em-Up abliefert. Nach den zehn Kampfkünstlern erwarten Euch weitere mittelalterliche Helden als geheime Endgegner, die Ihr nach dem Sieg selbst steuern dürft.

Vor starren Bitmap-Hintergründen teilt Ihr mit Dreieck- und Quadratknopf Hiebe und Stiche aus, Gegenangriffe blockt Ihr durch simples Zurückziehen. Mit den zwei verbleibenden Feuertasten kontert Ihr die Angriffe des Gegners mit fixen Paraden, die gleichzeitig als Combo-Eröffnung dienen und flotte Gegenattacken erlauben. Kombiniert Ihr Richtungstasten und Angriffe, führt Euer Held akrobatische Wirbelattacken aus und setzt zu zischenden Spezialcombos an. Wer den Feind lieber mit einem krachenden Wurf in den Staub schleudert, kombiniert die beiden Angriffstasten. Auch an einen Ausfallschritt haben die Entwickler gedacht, so daß erfahrene Polygonkrieger lediglich eine Sprintattacke vermissen. Auch eine kleine Auswahl an Spezialwürfen hätte nicht geschadet; zumal das Special- und Combo-Repertoire Eurer Helden nicht gerade umfangreich ist. Dafür entwickeln sich aus dem Konterprinzip verbissene, taktisch geprägte Kämpfe. Ihr lernt Eure Schläge gezielt einzusetzen, die Kontertechniken Eurer Gegenüber müßt Ihr austricksen. Dabei vermitteln Euch die eleganten Animationen und geschmeidigen Bewegungen Eurer Helden den Flair klassischer Kung-Fu-Filme, die geheimen Endgegner und die FMV-Abspänne mit Slapstick-Episoden aus dem Leben der Martial-Arts-Helden motivieren zu ausgedehnten Keilereien. Nur träge Waffen wie die Steinkeule oder die Stahlaxt wirken bei den schwungvollen Schlagkombinationen etwas zu leicht. Grafisch enttäuschen nur die platten Hintergründe, die mich an die kitschigen Photowände in einem Modekatalog erinnern. Mit ein paar Special FX (wehendes Gras, Lichtkegel oder Bodennebel) hätte man den Backgrounds problemlos Tiefe verliehen. Dafür bleiben störende Grafikflackereien weitgehend aus, die mittelalterlichen Symphonien ziehen Euch in das heroische Ambiente. Die zischenden Wischer und pfeifenden Digischlitzer runden das elegante Polygonduell ab. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Erfolgreiche Krieger benutzen im Kampf ihren Kopf: Der muskelbepackte Barbar nimmt das jedoch zu wörtlich.



Immer nachsetzen: Mit "oben" und Dreieck-Button versetzt Ihr dem liegenden Gegner einen herzhaften Hieb.



Schlagen beide Kontrahenten im gleichen Augenblick aufeinander ein, ergibt sich eine blitzschnelle Serie von funkensprühenden Konterschlägen.

Wer im Umgang mit Waffen noch wenig Erfahrung hat, klickt zu Beginn in den Trainingsmodus: Hier übt Ihr Specials und Schlagkombinationen, eine Statistik informiert Euch über Trefferquote und Schaden. Eine Liste mit allen Specials könnt Ihr nicht abrufen – das hätte das Training von geheimen Endgegnern einfacher gestaltet. Dafür könnt Ihr Euren wehrlosen CPU-Gegner bei Bedarf auch mit etwas Kampfintelligenz ausstatten, um Konterschläge und das Ausweichen zu üben.







SPIELSPASS **78%**



HERSTELLER: Koei

SYSTEM: Playstation

BRD-RELEASE: 2. Quartal

Elegantes Polygonduell mit Schwert und Lanze: Karge Special FX und mangelnde Schlagvielfalt bremsen den Prügelrausch.

AB 16



Das beste Spiel der Compilation: "Dragon Spirit" zeigt aktuellen Shootern, wo's spielerisch lang geht.

Namco Museum Vol.5

PS Das mußte ja kommen: Mit der fünften und vorläufig letzten Oldie-Compilation schließt das „Namco Museum".

Zum Abschluß beschert uns Namco eine interessante Mischung aus obskuren Japano-Titeln und prominenten Mainstream-Arcade-Hits. Das bekannteste Spiel dürfte das 87er-Remake von „Pac-Man" sein, treffenderweise „Pac-Mania" benannt. Die Grinsekugel frißt sich durch mehrere perspektivisch dargestellte Labyrinthe, traditionell auf der Flucht vor den Geistern. Um der sprunghaft gestiegenen Gespenster-Schar Herr zu werden, hat Pac-Man ein neues Talent verinnerlicht: Er kann hüpfen. Das setzt nicht nur neue spielerische Akzente, sondern lockt in Kombination mit der peppigen Iso-Optik auch frischgebackene Ghostbusters ans Joypad.

Der Vertikal-Shooter „Dragon Spirit" übertrumpft viele neumodische Ballerspiele in Sachen Level-Design und Gegner-Kreativität. Als ein- bis dreiköpfiger Drache schießt Ihr Euch durch neun abwechslungsreiche und motivierende Fantasy-Szenarien, sammelt Extrawaffen und frohlockt über vielfältige Feindarten – mal am Boden mit Bomben, mal in der Luft mit feurigem Odem zu bekämpfen. Selbst an Endgegner hat man anno '87 schon gedacht.

Das dritte Highlight der Kollektion läßt sich so leicht keinem Genre zuordnen: „Metrocross" ist ein Hindernislauf unter mächtigem Zeitdruck. Als wagemutiger Running Man hetzt Ihr einen horizontal scrollenden Parcours von links nach rechts, weicht laufender- und springenderweise Cola-Dosen, Klebstoffeldern und Löchern aus. Ihr katapultiert Euch via Sprungschanzen zum Ziel, steigt auf ein Skateboard und sammelt unterwegs Bonuspunkte. Nach kurzer Eingewöhnungszeit entpuppt sich „Metrocross" als teils frustrierender, aber jederzeit spannender und motivierender Geschicklichkeitstest mit typischem „Einmal geht noch"-Esprit. Die letzten beiden Titel auf der „Namco Museum Vol.5" kennt hierzulande kaum einer: „Babaduke" ist ein wenig erquickendes Ballerspiel durch eine in alle Richtungen scrollende Ansammlung von Kammern und Verbindungsrohren – grafisch und spielersich ziemlich trist. Deutlich mehr Spaß macht das knuddlige Action-Adventure „Legend of Valkyrie", das zwar gelegentlich mit japanischen Texten schockt, aber dank Action-Dominanz dennoch spielbar ist – Robert's Geheimtip! Bedienung und Ausstattung der Compilation ist wie immer vorbildlich, verschiedene Controller werden ebenso unterstützt wie der Monitor-Kipp-Modus für originales Hochkant-Format. *mg*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Pfiffiges Geschicklichkeitsspiel mit Panik-Faktor: "Metrocross" hetzt Euren Helden von links nach rechts über einen Fallen-gespickten Hindernis-Parcours.



Drei Spiele des fünften "Namco Museum" unterstützen den Monitor-Kipp-Modus: "Dragon Spirit", "Pac-Mania" und "Legend of Valkyrie".

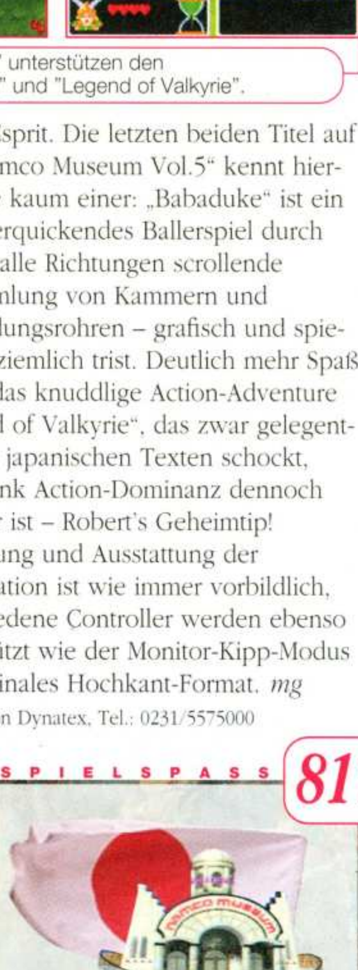


"Dragon Spirit": Erstklassiger Vertikal-Shooter mit spannenden Levels und durchdachtem Extrawaffen-System.



Das dezent konfuse Actionspiel "Babaduke" (Bilder links und Mitte) sowie das überraschend gute Action-Adventure "Legend of Valkyrie" runden das fünfte Namco-Museum ab.

SPIELSPASS **81%**



HERSTELLER
Namco
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
3. Quartal

Vorläufig letzte Namco-Collection mit drei Spielspaß-Knüllern und zwei japanophilen Außenseiter-Titeln.



Kontrastarmut: Auf dem Stadt-Parcours könnt Ihr weiße Töff-Töffs nur mit Augenzwinkern erkennen.



Unterwasserjagd: Ihr pflügt durch den Uferschlick, über Euch trudeln Fischschwärme und Motorjachten durch's transparente Naß.

Choro-Q 2

Takaras "Choro-Q"-Flitzer brausen in die zweite Runde – mit voller Kleinwagen-kampfstärke und rundlichen Schwergewichten wie Schulbus oder Müllwagen. Sämtliche Comic-Flitzer wurden 1:1 aus dem Vorgänger übernommen - samt rundlichem Design und grellem Funny-Look. Wie im ersten Teil hat sich Takara auf kultige Anime-Automobile und Strecken-Gags konzentriert, Highspeed-Dröhnung à la "Rage Racer" oder wirklichkeitsgetreue Kurvenlage sind den niedlichen Mini-Autos schnuppe. Auch die "Choro-Q 2"-Mobile schlingern über Spielzeug-Parcours mit grellem Beiwerk, Fahrverhalten und Drift-Steuerung erinnern eher an ein Nesquick-Auto mit Achsenbruch als an einen japanischen Kleinwagen: Ein zarter Fußstoß gegen die Bremse, und Euer Nippon-Quicky dreht sich wie wild um die eigene Achse – Kollisionen mit Mauern, Felsmassiven und Uferböschungen sind vorprogrammiert. Auch der Tuning-Modus hilft nicht weiter: Ihr könnt in der "Choro Q"-Garage weder Eure eingerostete Federung loswerden noch den Elektro-Motor gegen einen Benzinfresser mit zünftiger PS-Zahl tauschen. Statt dessen haben Takaras Designer einen Salon für Automobil-Kosmetik eingerichtet: Ihr wählt über Menükästen eine Karosserie, anschließend wird das Mini-Mobil nach Euren Wünschen besprüht. Auf den verwinkelten Strecken bringen Euch Hochglanzlackierung und Hupen-Sound allerdings herzlich wenig: Schlittert Euer Funny-Auto nicht gerade haltlos durch eine Kurve, rammen Euch die aufdringlichen Konkurrenten zu Schrott. Der einzige Ausweg: Ihr geht alle paar hundert Meter vom Gas und drückt kurz vor Biegungsende wieder tüchtig auf die Tube – Euer Wagen macht einen kurzen Seitwärtssatz und braust geradeaus weiter. Wer das Beschleunigungsmoment weniger glücklich abgepaßt hat, bleibt am Randstreifen hängen und zuckelt millimeterweise auf die Strecke zurück: Den Rückwärtsgang hat das Takara-Team verschwitzt. Die sieben Kurse wurden clever konstruiert und mit schnuckligen Extras verziert – zwischen Ruckelchaos und Hummel-Brummen bringen Euch Design-Höhenflüge wie Abkürzungen oder Unterwasser-Strecken allerdings herzlich wenig. Unter dem Strich ist die einzige Fortsetzungs-Rechtfertigung der fantasievoll angelegte "Choro-Q-Town": Rennfahrer mit Forscherdrang stöbern in der bunten Stadt nach Goodies, trainieren auf Rampen ihren Fahrstil und rüsten ihr Töff-Töff beim Automobilhändler auf – leider könnt Ihr die Upgrades nicht in den Championship-Modus übernehmen. *rb*

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Pluspunkt: Der Split-Screen-Modus wurde kaum abgespeckt und wartet mit zwei zusätzlichen Duell-Tracks aus.

SPIEL- 48%



HERSTELLER
Takara
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Nippon-Rennen mit Funny-Autos und nervigem Schrittempo: Nur für eingeschworene Cuty-Fans einen Blick wert.



Der böse Wolf geht um: Erledigt erst den Affen rechts, bevor Ihr die heulende Bestie von den Steinblöcken aus beschießt.

Doraemon 2

Während sich der blaue Manga-Bär Doraemon in Japan großer Beliebtheit erfreut, ist der fidele Tropf bei uns nur heißblütigen Japanologen bekannt. Nach unzähligen Super Nintendo- und Mega-Drive-Episoden bestreitet er auf der Playstation mittlerweile sein zweites Abenteuer: In dem knallbunten Knuddel-Jump'n'Run steuert Ihr jedoch seinen jungen Besitzer Nobita. Ein fieses Teufelchen hat Nobitas Freunde entführt, Ihr hüpft durch schräge Wald-, Schiff- und Schlingpflanzen-Levels, um Eure Freunde zu befreien. Die Welten sind gradlinig gestaltet, Extras wie Pistole, Wasserbombe und Schutzschild entnehmt Ihr grauen Felsblöcken durch herzhaftes Dagegenhüpfen. Das junge Zielpublikum macht sich auch beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar: Eure Gegner laufen festgelegte Bahnen und verfügen nur selten über Waffen wie Wurfgeschoß-Gemüse. Demnach dient "Doraemon 2" für Jump'n'Run-Profis lediglich als ulkige Abwechslung, die kurzen Levels sind sofort durchgespielt. Junge Videospieler freuen sich auf Grafikgags (Gegner fliegen nach dem Exitus mit aufgerissenen Kulleraugen auf Euch zu) und ein durchgehend faires Gehüpfe, das durch die flotte Steuerung locker von der Hand geht. Quiekende Digisounds und flotte Halligallimelodien runden das kindliche "Doraemon 2" ab, Nipponfans mit Sinn für Slapstick spielen Probe. *oe*

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Im Sinn

Slapstick-lastiger Knuddel-Mangas stehen auch die putzigen FMV-Sequenzen, in denen Ihr die Entführung von Doraemons Kumpels verfolgt.





SPIELSPASS 59%



HERSTELLER
Epoch
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Japan-Ulk und Knuddelgrafik: Kindliches Manga-Jump'n'Run mit flotter Steuerung und niedrigem Schwierigkeitsgrad.









Je nach gewählter Waffe verändert sich der Bildausschnitt. Euren ersten Vormarsch (großes Bild) beendet eine fahrende Festung, die Ihr fliegend umkreist und zerballert (rechts).

Assault Suit Leynos 2

Als Konami 1992 die NCS-Entwicklung "Cybernator" (alias "Assault Suit Leynos") nach Deutschland brachte, wurde die komische Mixtur aus bildschirmerschütternder Mech-Trampelei, militaristischem Jump'n'Run und scrollendem Ballerspiel vom Publikum ignoriert. Die überladene Steuerung und der hohe Schwierigkeitsgrad sorgte selbst bei Action-Könnern für Kopfschütteln und Frustration.

Das Saturn-Sequel ist noch komplizierter als das 16-Bit-Gemetzel. Durch die erste Mission stapft Ihr noch ungerührt mit dauerballernder Riesenwumme, Ihr gewöhnt Euch daran, mit gezündeter Düse abzuheben, hektische Luftkämpfe auszutragen und gelegentlich den Waffenarm zu wechseln. Habt Ihr die Mission überstanden und Euch damit abgefunden, daß Euch die japanisch eingeblendeten Warnungen Eurer Gefährten schleierhaft bleiben, beginnt im Optionsmenü das große Kopfkratzen: Im Gegensatz zum Vorgänger werkelt Ihr zwischen den Levels an Eurer Robot-Chassis und wählt aus einem Angebot von letztendlich über 100 Waffen und Hightech-Geräten. Ausstattung, Gewicht und Geschwindigkeit entfalten sich in Tabellen und Diagrammen – für Tüftler sind die verschachtelten Bildschirme ein Paradies.



Im vierten Level beschützt die "Assault Suit"-Truppe einen hochexplosiven Convoy, der von allen Seiten unter Beschuß gerät.

Mit maximal drei verschiedenen Waffen, Flug- und Dash-Düse sowie mächtigem Stahlschild sind alle Knöpfe des Pads belegt. Auch davon abgesehen ist "Assault Suit Leynos 2" mehr als eine normale Ballerei: Wie in "Gun Griffon" bewegen sich in den Levels befreundete Mechs, mit deren Auftrag Ihr die eigenen Ziele abstimmt. Denn jeder Level führt die Science-fiction-Story weiter: Die dritte Mission ist ein Gladiatoren-Duell, Level 4 wiederum ein ernster Kampfeinsatz, bei dem Ihr einen Lastwagen-Convoy durch umkämpftes Gebiet geleitet.

"Assault Suit Leynos 2" eskaliert in Flammen- und Explosionsorgien, von allen Seiten prasseln Schüsse auf Euch und Eure Mitstreiter ein. Geduldige Action-Spieler, die sich mit der Steuerung anfreunden, finden ein dramatisches, ungewöhnliches Ballerspiel mit taktischer Note. *wi* Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: NCS
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Kompliziertes Mission-basiertes Science-fiction-Ballerspiel zwischen wüster Mech-Randale und kühler Taktik.

AB 16



Auf dem Weg in Level 6 gerät Euer Schlachtkreuzer prompt in einen Hinterhalt



No Risk, no Fun: Der wagemutige Jugendsportler sucht nach spektakulären Sprungmöglichkeiten.

Snowboarding Trix

Auch Saturn-Besitzer rasen mit trendigem Solo-Ski die Pisten hinab und vollführen im Sprung waghalsige Tricks, Salti und Haltegriffe: Drei Snowboard-Typen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften werden von modischen Jung-Artisten präsentiert – wählt Euren Favoriten, sucht aus vier Strecken den Lieblingskurs und brettert los. Mit Steuerkreuz und L/R-Tastern reizt Ihr Euren Boarder im Sprung zu riskanten Kunststücken und kassiert dafür Punkte. Nach Übungs-Wipeouts im Practice-Modus geht Ihr zum Rennen gegen einen Rivalen an den Start, um am Abend bei ein paar Glaserl Jägertee Eure Leistung in der Wiederholung zu betrachten.

Dünnes Spielkonzept und wacklige Grafik lassen wie schon beim (insgesamt besseren) Sony-Konkurrenten "Cool Boarders" auf baldige Schneeschmelze oder ambitioniertere 32-Bit-Winterspiele hoffen. *cb*

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Drei hippe Trendsport-Boarder mit unterschiedlichen Brettern und weiten Hosen buhlen um Eure Gunst.

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER: Pony Canyon
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht bekannt

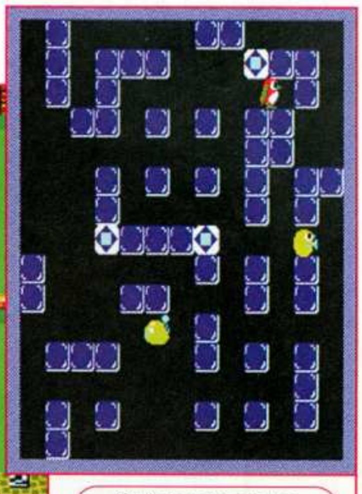
Schmalbrüstiges Snowboard-Trendprodukt, das mit anspruchslosem Gehüpfe auf vier Minimal-Pisten langweilt.

AB 6

PLANET SATURN



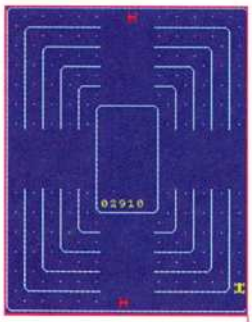
Vogelmami mit hilflosem Anhang: "Flicky" ist einer der weniger bekannten Sega-Automaten der 80er-Jahre.



Oldie-Freaks stellen ihren Monitor hochkant: Pinguin-Randale mit "Pengo".

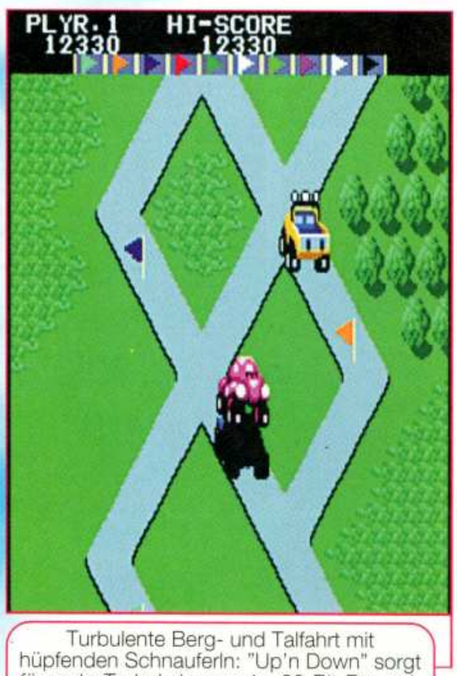
Sega Ages Memorial Vol.1

Nachdem Namco, Williams und Atari mit ihrer Archiventrümpelung eine Oldie-Welle auslösten, lädt uns nun Sega ins eigene Automatenmuseum. Die vier Titel der "Memorial Selection Vol.1" haben noch ein paar Jährchen mehr auf dem Buckel als "Afterburner", "Space Harrier" und "Out Run", die Sega seit dem letzten Jahr wiedervermarktet.
Mit "Head On", "Pengo", "Up'n Down" und "Flicky" beleuchtet Sega die frühen Arcade-Jahre, spart sich bei der Präsentation aber jeden Aufwand. Im Gegensatz zu den Namco-CDs findet Ihr auf der "Memorial"-Scheibe kein begleitendes Hintergrundmaterial. Durch das Bild einer barocken Zeitmaschine verbunden, wurden die vier Spiele kommentarlos auf CD gepackt.
Glaubt man Martin und Christian, ist "Pengo" das beste Spiel der Sammlung. Die Pinguin-Parade erinnert auf den ersten Blick an "Pac-Man", doch die Mauern des zufallsgenerierten Irrgartens sind tödliche Waffen: Lehnt Ihr Euch gegen einen freistehenden Eisblock, rutscht der Quader übers Feld und zerquetscht im Weg stehende Feinde. "Taktische Tiefe" bescheinigen die erwähnten MAN!ACs dem eisigen Vergnügen.
Den Test der Zeit unbeschadet überstanden hat auch "Head On", eines der ältesten Videospiele der Welt: Um herumliegende Punkte auf dem Rundkurs abzufahren, könnt Ihr Gas geben und die Spur wechseln. Anfangs driftet Euch ein einzelner CPU-Gegner in umgekehrter Fahrtrichtung entgegen und versucht Euch zu rammen. Später nimmt Euch eine ganze Verfolger-Clique ins Visier.
Grafisch hübscher ist "Up'n Down"; statt weißen Punkten sammelt Ihr bunte Fahnen. Mit Sprüngen demoliert Ihr die Konkurrenz, die Euch sonst mit jedem Zusammenstoß ein Leben raubt. Die Tatsache, daß Steigungen Eure Geschwindigkeit reduzieren, Ihr aber jederzeit den Rückwärtsgang einlegen könnt, bringt zusätzlichen Trubel in die Berg- und Talfahrt. Die Plattform-Flatterei "Flicky" rundet als jüngster Titel die Sega-Sammlung ab, die mit vier schnörkellosen 1:1-Umsetzungen etwas karg und lieblos ausgefallen ist. *wi*



Primitiv, aber fesselnd: Sega-Oldie "Head On" (1979).

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Turbulente Berg- und Talfahrt mit hüpfenden Schnauferln: "Up'n Down" sorgt für mehr Trubel als manche 32-Bit-Raserei.

SPIELSPASS 61%



HERSTELLER Sega
SYSTEM Saturn
BRD-RELEASE 3. Quartal

Für Oldie-Fans sind die Arcade-Umsetzungen ein Fest. "Moderne" Spieler haben zumindest einen Abend lang ihren Spaß.



Die Rückkehr der gähnenden Geisterfahrer: Wie im "Drift King"-Vorgänger nerven Euch sture Busse.

Drift King '97

Systemwechsel: Der "Drift King '97" wird ab jetzt nicht mehr auf der Playstation (Test in MAN!AC 7/96), sondern auf drei Saturn-Strecken inmitten einer japanischen Metropole ermittelt. Ihr schnappt Euch eine von drei Amateurkarren, stellt nach einigen Rennen fest, daß so ziemlich alle wichtigen Eigenschaften (Reifentyp, Getriebeabstufung, Federung und PS-Leistung) schwächeln und steckt das sauer verdiente Geld umgehend in neue Ersatzteile. Alternativ zu diesem Karriere-Modus tretet Ihr gegen japanisch pöbelnde PS-Fanatiker (siehe Testkasten) an und verweist sie auf die Plätze. Habt Ihr Fahrprobleme, erhaltet Ihr FMV-Tips von einem neunmalklugen japanischen Drifter-König.
Die Grafik ist deutlich flotter als auf der Playstation und fehlerfrei, am stupiden Streckendesign hat sich aber leider nix geändert: Selbst mit gut ausgerüstetem Flitzer langweilt Ihr Euch auf den öden, da meist schnurgeraden Highspeed-Kursen. *cb* Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 55%



HERSTELLER Genki
SYSTEM Sega Saturn
BRD-RELEASE nicht geplant

Technisch gekonnt inszeniertes Gerase, das unter der Japano-Sprachbarriere und extrem ideenlosem Kursdesign leidet.



Tips vom japanischen Profi: Ihr erfahrt genau, wie man optimal aufrüstet und die Ideallinie auf einer Geraden findet.










NINTENDO 64

Grundgerät dt inkl. Joypad & AV-Scart-Stecker	399.00
Importspieladapter	79.90
Antennenkabel	49.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
FIFA-Soccer dt	134.90
Mario dt	99.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer dt	149.90
Turok dt	159.90
Waverace dt	99.90

NINTENDO 64

Turok uk	159.90
Turok us	199.90
Fängt mit D an us	189.90
KI Gold uk	179.90

Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90

INTERNET

Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.

ARJAY GAMES ONLINE

http://www.arjay-games.de

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem* sind Angebote und oder Restposten.

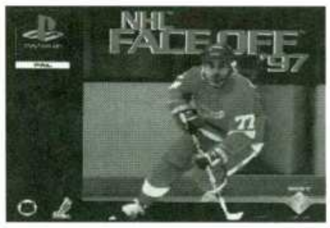
Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342











ARJAY GET YOUR GAMES

0221·121067

PLAYSTATION

Grundgerät dt	299.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	79.90
Memory Card -24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
!!! PLATINUM RANGE !!!	
Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

PLAYSTATION

2Xtreme Games dt	84.90
4-4-2 dt	89.90
A.IV Evolution Global	89.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Battlestation us	109.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Excalibur dt	99.90
Exhumed dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Independence D us	109.90

PLAYSTATION

Jet Rider dt	84.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown dt	84.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90

PLAYSTATION

Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Spot g.t. Hollywood	*49.90
Suikoden dt	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	84.90
Wing Commander IV	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

AUCH NEUHEITEN USA &JP

SATURN

Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97 als Action Pack dt	449.00
Game Buster	89.90
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90

SATURN

Crusader no Remorse	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Scorcher dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA








Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



Auge in Auge mit dem Feind: Mit der "Lock"-Funktion visiert Euer Mech automatisch einen Gegner an und folgt ihm mit dem Fadenkreuz in jede beliebige Richtung.

Gundam Side Story 3

Wer die mächtigen Gundams bislang nur in stahlharten Prügelturnieren und kryptischen Hexfeld-Strategiespielen genoß, darf sich jetzt auch in flotter Polygonoptik hinter das Steuer eines Gundam-Mechs pflanzen. Wir MAN!ACs empfehlen Euch für stimmungsvolle Mechschlachten Segas Twin Stick – damit lassen sich die vielfältigen Robot-Manöver und Waffen besser bedienen, als mit dem normalen Pad.

Sechs Missionen in eisigen Schneewüsten, düsteren Raumstationen und betonierten Industriegebieten warten auf einen furchtlosen Helden: Vor dem Kampf weist Euch Euer Boß mit taktischen Berichten und Karten in die Geleitschutz- und Angriffsmissionen ein. Da Euer Mech standardmäßig mit neun Raketen, MG und Laser ausgestattet ist, entfällt leider die manuelle Bewaffnung. Nach einer kurzen Ladepause im Zielgebiet angekommen, findet Ihr Euch sofort mitten im Gemetzel wieder: Per "Lock"-Funktion visiert Ihr Gegner an, ein praktischer Radar informiert Euch über Feindbewegungen im nahen Umfeld. Per Steuerkreuz- oder Stickkommandos aktiviert Ihr u.a. Jumppacks, und stampft Häuser in den Boden. Je nach Mission geben Euch Computerkollegen Rückendeckung oder stehen Euch in der Bedrängnis mit Dauerfeuer zur Seite. Eure Kampfkumpane und Feinde verhalten sich dabei sehr clever und agieren im Verband – achtet stets auf den Radar, um nicht in ein Kreuzfeuer zu laufen! Die Polygongrafik ist fix und "clippt" nur selten, dafür wirken viele Explosionen wie 8-Bit-Grafikpatzer. Auf Hintergrundmusik müßt Ihr verzichten, nur das Knattern der MGs sorgt für Stimmung. Im Vergleich zu "Gun Griffon" vermisse ich auch Digifunksprüche, Hügel, Berge und andere Landschaftsmerkmale. Außerdem sind die sechs kurzen Missionen bald ausgereizt – ein, zwei Levels mehr hätten auf der CD sicher Platz gehabt. Wer Mech-Action mit taktischem Einschlag schätzt, sollte jedoch unbedingt reinspielen. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Vor Eurem Einsatz klären strategische Karten und Marschrouten über die Lage an der Front auf.

SPIELSPASS **70%**



HERSTELLER: Bandai
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: unbekannt

Leider nur sechs Missionen: Schnittige 3D-Mechjagd mit cleveren Gegnern: Ein Muß für "Twin Stick"-Besitzer!

AB 16



Tod den Eindringlingen: Im Alleingang säubert Ihr eine Raumstation von feindlichen Mechs.



Nachdem Ihr alle Kickbox-Kollegen in den Stadien besiegt habt, tretet Ihr gegen den großen Meister Ishii an.

Fighting Illusion

Nach der enttäuschenden Playstation-Version (MAN!AC 10/96) betreten die Kickboxer der K1-Liga nun den Saturn-Ring: Mit zwölf Schlägern nehmen am Saturn-Turnier vier Mann mehr teil, das bescheidene Schlagrepertoire des Vorbilds wurde um ein paar Hiebe und Kicks erweitert. An der schwammigen Steuerung hat sich jedoch nichts geändert: Euer Kicker teilt schallende Handkanten erst nach einer kurzen Ruhepause aus, die Reichweite Eurer Tritte läßt sich durch die angewinkelten Beine kaum abschätzen. Obendrein fehlt eines der wichtigsten Features eines Kampfspiels: Sprünge und Hüpfer haben die Xing-Kickboxer nicht gelernt. So bleiben nur ein paar taktisch kaum unterschiedliche Tritte und Schläge, Eure Gegner fällt Ihr mit simplen Oben/unten-Kombinationen. Dafür wirken die Motion-Capture-Bewegungen schwungvoll und lassen die Wucht der Schläge erahnen. Fans der K1-Krieger entscheiden sich dank mehr Schlagvielfalt für die Saturn-Version. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS **55%**



HERSTELLER: Xing
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: unbekannt

Schwungvolles Polygon-Kickboxen mit dämlichen Gegnern und bescheidener Schlagvielfalt: Nur für K1-Fans.

AB 16



Gute Laune im Xing-HQ: Im Abspann beobachtet Ihr die K1-Kickboxer beim Herumblödeln im Motion Capture-Studio.



Bevor Ihr den Riesenpanzer mit Phaser-Schüssen bearbeitet, peilt Ihr mit Eurem Zielerfassungs-Netz die Geschütztürme an.



Ein Fall für den Optiker: Spielt Ihr auf einem kleinen Bildschirm, gehen Euch vor lauter Schüssen die Augen über.



Schlüpft Euch ein Obermotz durch die Maschen, selektiert Ihr mit dem C-Button ein anderes Netz-Muster.

Terra Diver

SA Electronic Arts taucht mit der Vertikal-Ballerei "Terra Diver" in klassische Arcade-Sphären ab: Vereinzelte 3D-Objekte (z.B. Polygon-Wolkenkratzer) und versetzt scrollende Parallax-Ebenen vermitteln einen räumlichen Eindruck. Sämtliche Dauerfeuerwechsel werden aber wie gehabt auf einer Bitmap-Ebene ausgetragen. Bevor Ihr über Wolkenfelder und schillernde Wassermassen rast, entscheidet Ihr Euch im Hangar zwischen drei Jägermodellen. Eine Rendergrafik im oberen Bildschirmeck zeigt Euch das schnittige Nippon-Raumschiff, eine Textbox über dem wuschelhaarigen Anime-Piloten erklärt Vor- und Nachteile des Schmuckstücks: Neben Unterschieden im Design, in Manövrierfähigkeit und Lackierung haben die "Terra Diver"-Ingenieure ihre Prototypen mit anderen Waffensystemen ausgestattet. Während sich die Vehikel einer zierlichen Pilotin und ihres drahtigen Kollegen feindliche Robotjäger oder Stahlschlangen mit Streuschüssen verschmurgeln, hat sich die dritte Heldin auf "Layer Section"-Missile-Feuer spezialisiert: Wie ihre beiden Mitstreiter visiert die spröde Nippon-Schönheit bei angehaltenem Button-Druck eine ganze Gegnerschwadron auf einmal an. Entgegen den auf Phaser-Feuer eingeballerten Kollegen kann die Blondine ihren Raketen-Radius von links nach rechts schwenken. Während "Layer Section"-Spieler ihre Feinde in ein futzeliges Fadenkreuz dirigieren und einzeln anvisieren, bringen Eure "Terra Diver"-Asse die Alien-Flotten mit modernerer Zielerfassung ins Schwitzen und falten ein riesiges Vektoren-Schild aus. Egal ob Winzdrone oder waffenstarrender Obermotz – wer in Euer Missile-Muster trudelt, wird vom Bord-Computer markiert und mit zielsuchenden Geschossen eingedeckt. Anstatt Phaser-Salven zu verballern und mit verschwitzten Fingern durch das Inferno zu schlingern, erledigt Ihr die feindlichen Geschwader auf Distanz: Bevor Euch hartnäckige Jagdmaschinen und Transporter auf die Stahlpelle rücken, preschen die Schiffe über eine Hintergrundebene – derweil aktiviert Ihr Euer Zielsystem und nehmt in aller Seelenruhe ein Sprite nach dem anderen aufs Korn.

Wer sich ohne Continue bis zum Endgegner ballert oder nach jedem Jäger-Verschleiß seine verstreuten Extras aufsammelt, setzt dem Bitmap-Monster mit vergrößertem Zielradius zu. Dabei kommt die Effekt-Küche mit riesige Bitmap-Pilzen und bildschirmdeckenden Detonations-Serien immer mehr ins Brodeln. Trotz geballter Effekthascherei hemmen weder Ruckel-Kollisionen noch akuter Endgegner-Schluckauf die rasante Action-Hatz: "Terra Diver" fesselt den Arcade-Fan mit konkurrenzlos schneller Grafik und hält mit ideengeladenen Horizontaljagden selbst den Profi auf Trab. Auch wenn Euch viele Ober-motze mit brachialer Schußflut in die Ecke drängen – wer eifrig weitertüftelt, findet selbst beim härtesten Endgegner die richtige Taktik und in jedem LaserHagel eine Lücke.

Wenn Ihr mit knallharten Endgegnern und der trägen Zielerfassung leben könnt, freut Ihr Euch über ein rassiges Action-Spektakel: Space-Opera-Soundtrack, abwechslungsreiche Feind-Flotten und mankofreies Fluggefühl machen "Terra Diver" zu einem der besten Shooter im Saturn-Hangar. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/5575000



"Mars Attacks": Euer Zwillingsjäger prescht über den roten Himmelskörper und verfolgt einen Frachter und dessen Eskorte.

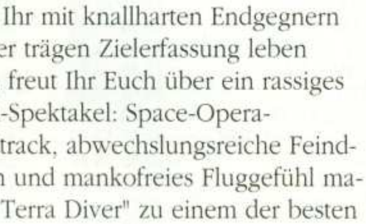


Überraschungsoffensive aus der Wolkendecke: Ihr faltet den Vektorschirm aus und jagt Raketen in den Stahlpulk.



Im Asteroidenhagel ist Timing gefragt: Die fliegenden Panzer haben schwenkbare Geschütze und zielen pixelgenau.

SPIELSPASS 77%



HERSTELLER: Electronic Arts

SYSTEM: Saturn

BRD-RELEASE: nicht geplant

Flotte Vertikal-Ballerei mit präziser Steuerung und neuem Zielsuchsystem – Ballerschwarm für Arcade-Profis.

AB 12

ZAPP GAMES



A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ

☎ 06131/23 04 92

SONY PSX

BUSHIDO BLADE	JP 149,–
TIME CRISIS	JP 199,–
MECH WARRIOR	US 129,–
RALLY CROSS	US 129,–
BREATH OF FIRE 3	JP 149,–
U.V.M.	

SATURN

SCROCHER	US 129,–
MANX TT	JP 129,–
RESIDENT EVIL DASH	JP 139,–
ASSAULT SUIT LEYNOS 2	JP 129,–
HEXEN	I.V.
U.V.M.	

Nintendo 64

TUROK	I.V.
REV LIMIT	I.V.
HUMAN GP	I.V.
STARFOX	I.V.
U.V.M.	

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN AN + VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

GROBI'S GAMESHOP

PlayStation



NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,- us 119,- jp 139,-

Alles versandkostenfrei!

05522 / 73477



Händleranfragen unter: 05522 /12200

Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal 45131 Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal 40211 Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,--
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79.90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	89,90
Star Gladiator dt.	89,90
A-Train dt.	79,90
Jet Rider dt.	79.90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	89,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	89,90
Crusader dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	89,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Myst dt.	69,90
Streetracer dt.	79,90
WWF i. y. House dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
Player Manager dt.	89.90
Disruptor dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Lomax Adv. dt.	89,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Hardcore 4x4 dt.	89,90

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 17: Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.
Ab 3.4 Ausgabe 18 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Comm.&Conq., Trash it, Power Soccer int. u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu
60 MIN * VHS**
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM
NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation
132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17.50 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

N 64

N 64 dt.	399.--
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	119.90
Pad dt.	59.90
Turok engl. Pal	149.90
Superstar Socc. dt.	139.90
Wave Race 64 dt.	99.90
Fifa Soccer 64 dt.	129.90
Shadow Empire dt.	139.90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139.90
Goemon dt.	139.90
Mariokart 64 dt.	ab Mai



Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!
Engl. N 64 Magazine!
Official N 64 Mag. 17.50
N 64 Extreme Mag. 17.50
Total N 64 Mag. 12.50
In allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64

0201 / 777235



PLANET SATURN



Explosionen, Gnadenschüsse und jede Menge Pulverdampf: Ihr kämpft Euch durch unterirdische Schächte.





Schnellfeuer in der Lagerhalle: Oft stürmen so viele Terroristen auf Euch zu, daß Euer Baller-Finger schmerzt!

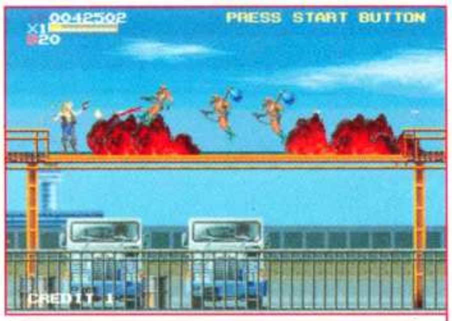
Elevator Action Returns

Als Geheimagent lebt sich's gefährlich: Was für Bond & Konsorten gilt, müßt auch Ihr am eigenen Pixel-Leib erfahren. In der Umsetzung des Taito-Automaten "Elevator Action" (bzw. dessen erweiterter 90er-Jahre-Neuauflage), scheut Ihr auch vor äußerster Brutalität nicht zurück, um zu überleben. Mit unendlicher Munition und begrenztem Granaten-Arsenal arbeitet Ihr Euch durch ein horizontal und vertikal scrollendes Labyrinth aus Plattformen, Lifts und Türen. Habt Ihr dort einen Stapel Geheimdokumente abgegriffen, flüchtet Ihr durch den "Exit" zum nächsten Einsatz. Ungezählte Pistoleros bewachen die scrollenden Komplexe, Ihr seid auf sorgfältiges Timing beim Springen, Schießen, Ducken und Aufzuglenken angewiesen. Hinter blauen Türen schlummern Extras, die Euch entweder Punkte verschaffen, Euren Energiebalken auffüllen oder neue, begrenzt verfügbare Waffen in den Holster stecken. Damit geht die Randale erst richtig los: In dramatischen Feuergefechten schießt Ihr die Unholde zu Klump, Blut spritzt auf Wände und zu Boden, ahnungslose Mantel-Mafiosi werden vom Lift zerquetscht oder rennen als lebende Fackeln umher. Ein Volltreffer in den Sicherungskasten löscht gar das Licht im gesamten Stockwerk. Die gelungene Umsetzung fordert Action-Fans mit Schußwaffen-Faible zu präzisen Reaktionen und würzt die Action mit Splatter-Animationen. *cb*

Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Makaber: Zerballert Ihr explosive Fässer, laufen die unglücklichen Terroristen als menschliche Fackeln herum.



Den Angriff der Raketenmänner müßt Ihr erst komplett überstehen, bevor Euch das Scrolling weiterführt.



Vor jedem Einsatz erhaltet Ihr ein kurzes Missions-Briefing, das Euch mit Euren Aufgaben vertraut macht.

SPIELSPASS **69%**



HERSTELLER Ving
SYSTEM Saturn
BRD-RELEASE nicht geplant

Gelungene Heimversion des brutalen Lift-Gemetzels: Actionfans grillen Terroristen mit Raketenwerfern und MP.

AB 18



Noch der packendste Augenblick auf dem "Planet Joker": Humpelnde Riesen-Mechs drohen Euch zu zerquetschen!

Planet Joker

Auf dem "Planet Joker" ist Ballern angesagt: Mit einem von sieben unterschiedlich wendigen Mechs macht Ihr Euch aus der isometrischen Ansicht von hinten auf die Stahlsocken. Ihr düst über insgesamt fünf schmucklose Polygon-Areale, bei denen schon eine herumstehende Straßenlaterne dramatische Abwechslung bedeutet. Damit Ihr nicht einschlaft, haben die fixen Naxat-Designer neben abrupten Richtungswechseln und zahlreich umherdüsenden Mini-Fliegern vor allem an größere Bosse gedacht, die Euch gegen Levelende bedrängen. Habt Ihr eines Eurer vier Waffensysteme genügend aufgerüstet, schießt Ihr die asthmatisch heranruckelnden Polygon-Schiffe jedoch mühelos von der Piste. Mit "Charge"-Attacken rammt Ihr verbotene Bösewicht-Versammlungen, Smart-Bomben helfen Euch ebenfalls beim Aufräumdienst. Im "Time-Attack" versucht Ihr, in vier Minuten möglichst viele Gegner außer Gefecht zu lasern. Schmalspur-Action ohne Pfiff. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS **36%**



HERSTELLER Naxat
SYSTEM Sega Saturn
BRD-RELEASE nicht geplant

Witz- und actionloses Ballerspiel, das amateurhafte Technik mit ideenlosem Design verschmuddelt.

AB 6



08/15-Riesenraumer mit witzlosem Dauerfeuer-Angriff: Selbst dieses karge Polygon-Schiff bewegt sich ruckelnd.

RELOADED (APR.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
ROAD RASH	89,-
SCORCHER (APR.)	89,-
SIM CITY 2000	99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS (APR.)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-
STORY OF THOR 2	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TUR. (APR.)	69,-
TEMPEST 2000 (APR.)	89,-
THREE DIRTY DWARVES (APR.)	89,-
TOMB RAIDER	94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO	89,-
TUNNEL B1	79,-
VARUNA`S FORCES (APR.)	99,-
VIRTUA COP 2	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUAL BASEBALL (APR.)	84,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	94,-
VIRTUAL POOL (APR.)	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	39,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
NAMCO NEGCON PAD	79,-
NAMCO ARCADE COMBAT STI.	109,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
VRF1 LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS OR.	39,-
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL (APR.)	89,-

CONTRA LEGACY OF WAR	99,-
COOL BOARDERS	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE	89,-
CRYPT KILLER (APR.)	99,-
DARKLIGHT CONFLICT (MAI)	89,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (APR.)	89,-
EPIDEMIC	85,-
EXCALIBUR 2555 AD (APR.)	99,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FORMEL 1	109,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEXEN	99,-
INCREDIBLE TOONS (MAI)	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS (APR.)	85,-
LAST DYNASTY (APR.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2 (APR.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (APR.)	89,-
MADDEN NFL 97	89,-
MANIC KARTS (APR.)	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3 (APR.)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (MAI)	99,-
MICRO MACHINES V3	109,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCKS (APR.)	99,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3	85,-
NANOTEK WARRIOR (APR.)	89,-
NASCAR RACING 96 (APR.)	89,-
NBA HANGTIME (MAI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	89,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	89,-
NHL 97	89,-
NHL FACE OFF '97	85,-
NHL POWERPLAY (APR.)	84,-
ONSIDE SOCCER	79,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BLACKFIRE	69,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DARIUS 2	59,-
FIGHTING VIPERS	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
GEX	69,-
GHEN WAR	49,-
GRID RUN	69,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	64,-
PARODIUS DELUXE	39,-
SEGA RALLY	64,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
STRIKER	49,-
TUNNEL B1	74,-
VICTORY GOAL	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	49,-

Playstation

AIR COMBAT	49,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
BLAST CHAMBER	74,-
BREAKPOINT TENNIS	74,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
DESCENT	49,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
DISRUPTOR	69,-
EARTHWORM JIM 2	59,-
FLOATING RUNNER	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-
LONE SOLDIER	49,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	69,-
PARODIUS DELUXE	39,-
PRO PINBALL THE WEB	74,-
RIDGE RACER	49,-
SLAM'N'JAM '96	49,-
TEKKEN	49,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
WIPEOUT	49,-
ZERO DEVIDE	49,-

SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MAI)	109,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPIDER (APR.)	84,-
SPIELEBERATER JE	24,80
STADT D. VERLOR. KINDER (MAI)	95,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TUR. (APR.)	69,-
SUPERSONIC RACERS	79,-
TEKKEN 2	109,-
TEMPEST X3	89,-
TEN PIN ALLEY (APR.)	89,-
TOBAL NO. 1	95,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
VANDAL HEARTS (MAI)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL BASEBALL (APR.)	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (MAI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN CREW (APR.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

Sega Tips & Tricks Buch
Spiele-lösungen und Tips&Tricks zu über 40 Sega Saturn und Mega Drive Spielen
nur 15,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

- HOTLINE
211844

ADIDAS POWER SOC. INT. (APR.)	99,-
AGENT ARMSTRONG (APR.)	84,-
ALIEN TRILOGY	79,-
AREA 51 (APR.)	99,-
ATARI ARCADE'S GREAT. (APR.)	74,-
AYRTON SENNA KART DUEL	79,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (APR.)	99,-
BLACK DAWN	89,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (APR.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CARNAGE HEART (MAI)	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-

OVERBLOOD (MAI)	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON (APR.)	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE (APR.)	85,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER (MAI)	99,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT (APR.)	95,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN	85,-
SENTIENT (MAI)	99,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

57 16 01



Manx TT (SA) 99,-



2 (PS) 89,-



Micro Machines V3 (PS) 109,-



FIFA 64 (N64) 119,-



Porsche Challenge (PS) 85,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Videospiel-

So werten die Ex



Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests"; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn oder Nintendo Nation) besprochen.

Winnie spielt:
1. GTI Club **(ARCADE)**
2. Assault Suit Leynos 2 **(SA)**
3. Horace **(PSION SERIE 3C)**



Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Polygone sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPASS**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten?

Robert spielt:
1. Excalibur 2555 A.D. **(PLAYSTATION)**
2. Namco Museum Vol. 5 **(PLAYSTATION)**
3. Wave Race 64 **(NINTENDO 64)**



Tobias spielt:
1. Wave Race 64 **(NINTENDO 64)**
2. Turok **(NINTENDO 64)**
3. Diablo **(PC)**

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA

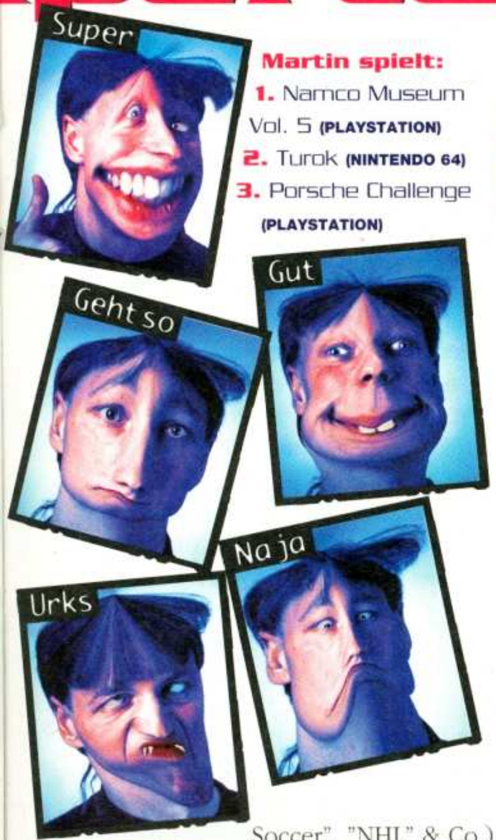
Christian spielt:
1. Porsche Challenge **(PS)**
2. Daytona CCE **(SATURN)**
3. Sega Ages **(SATURN)**



Olli spielt:
1. K.I. Gold **(NINTENDO 64)**
2. Burning Road **(PLAYSTATION)**
3. Silent Service **(NES)**



-Kritik
xperten



Martin spielt:
1. Namco Museum Vol. 5 (PLAYSTATION)
2. Turok (NINTENDO 64)
3. Porsche Challenge (PLAYSTATION)



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64. Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurden ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller (PS/SA) wie Spezialmaus, Flugstick, Lenkrad oder NeGcon gespielt werden.

Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.



Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantw. für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak), Tobias Schweikl (ts)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Porsche Challenge", © Sony Computer Entertainment

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Einem Teil der Auflage liegt ein Katalog der Firma Playcom bei.

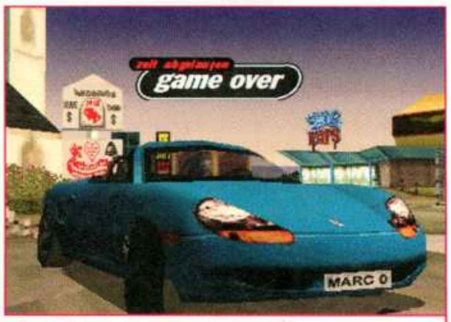
Entwickler: Sony Computer Entertainment, GB • **Produzenten:** Pascal Jarry, Rik Skews • **Programmierung:** Mark Green, Richard Lee, Allan Murphy, Michael Braithwaite, Paul Staply • **Sound:** Jason Page • **Grafik:** Jason Millson, Sam Coates, David Hamblin, Ravinder Singh

Porsche Challenge





Innenbahn-Überholmanöver im schwülen US-Städtchen: Den Konkurrenten laßt Ihr problemlos stehen.



Checkpoint verpaßt: In den "Normal"- und "Hard"-Modi sitzt Euch ein gnadenloses Zeitlimit im Nacken.



Mit realistischer Federung und Animation verfolgt Ihr den Schlidder-Drift in der Alpenkurve

Info oder Werbung?

Im Hauptmenü dürft Ihr eine kurze FMV-Sequenz zum Thema Boxster-Entwurf und -Konzeption anwählen. Daß Euch









Anhand dieser Boxster-Studien erläutern die Porsche-Designer ihre Ideen.

der Wagen schmackhaft gemacht werden soll, liegt auf der Hand...

Gut Ding will Weile haben: Nach zwei Jahren verläßt erst der zweite europäische Playstation-Titel Sonys Entwicklungslabors im Herzen von London. Nach dem Basketball-Erfolg "Total NBA" wagte man sich für "Porsche Challenge" an's Rennspielgenre. Unterstützt vom deutschen Sportwagenhersteller versuchte Sony, einerseits möglichst realistische Fahreigenschaften und Charakteristika des neuen Porsche-Modells "Boxster" zu modellieren, andererseits aber auch die Erfordernisse eines modernen Rennspiels zu berücksichtigen: Schnelligkeit, aufregendes Kurvenverhalten, harte Positionsgefechte mit konkurrierenden Fahrern und mehrere Kurse in detaillierter Polygon-Optik. Zuerst fallen Euch die Porsche-Fahrzeuge auf, mit denen Ihr auf die Reise geht: Mit ihrer Detailgenauigkeit lassen die Boxster bisherige 32-Bit-Flitzer ("Ridge Racer" & Co.) wie Seifenkisten aussehen. Doch nicht nur die Karosse, auch die sechs zur Wahl stehenden Fahrer sind verblüffend realistisch: Nach gelungenen Aktionen recken die Raser ihre Polygon-Ärmchen in die Luft, betreiben Smalltalk vor dem Start und neigen realistisch den Kopf, während sie durch die Kurven driften. Die sechs Fahrer repräsentieren drei Abstimmungen des Boxster-Getriebes und den aufgezogenen Reifentyp: Dan und Rachel sind mit viel Grip und wenig Beschleunigung eher Anfänger-Typen, während Taka-Bo und Nikita gerne driften und abziehen wie geölte Blitze. Habt Ihr Euch für einen Charakter entschieden, wählt Ihr den Rennmodus: Ihr tretet im Challenge-Modus bei zwölf Rennen hintereinander an oder arbeitet im Einzelrennen, unterstützt von Eurem Bestzeiten-Geisterfahrzeug, an der Ideallinie. Außerdem wählt Ihr Simulations- oder einfacheres Arcade-Fahrverhalten.

Anfangs stehen Euch nur vier recht kurze Strecken (das Porsche-Testgelände in Stuttgart, die Alpen, eine Großstadt in



Gute Fernsicht: Kommt Ihr zügig aus der Kurve, überrundet Ihr den roten Flitzer vor Euch, bevor Ihr wieder mit quietschenden Reifen um die Ecke biegt.



In den Ladepausen studiert Ihr das Kurs-Layout und die Bestzeiten der nächsten Veranstaltung.

Mit ihrem englischen Inhouse-Team hat Sony das große Los gezogen: Nach "Total NBA" liefern sie mit "Porsche Challenge" eine weitere Pracht-CD ab. Die Grafik der Autos ist atemberaubend und detaillierter als bei allen anderen Rennspielen. Auch die Strecken sehen optisch hervorragend aus und fahren sich fantastisch - besonders lobenswert ist das Design der Kurs-Verlängerungen. Darüberhinaus gefallen mir Präsentation samt Options-Vielfalt sowie Steuerung, mit der man feinfühlig und vielfältig (mit oder ohne Bremsen) um die Kurven zischt. Einzig das Geschindigkeitsgefühl in der Von-Hinten-Perspektive läßt etwas zu wünschen übrig - mit 235 km/h donnert man schneller an Häuserfassaden vorbei. Das sollte Euch aber nicht vom Kauf abhalten: Wer sich mit der Porsche-Fixierung (ohne andere Fahrzeugtypen) anfreunden kann, jubiliert über ein absolutes Spitzenspiel.



Martin Gaksch



Packen wir's an: Den Fahrer des Sprit-Transporters interessieren deutsche Sportwagen nicht die Bohne.

Japan sowie eine amerikanische City) zur Wahl. Erreicht Ihr im Challenge-Wettbewerb auf allen Kursen den ersten Platz, werden vier weitere Landschaften freigegeben. Dabei handelt es sich um die vier Anfangskurse, die jedoch ähnlich wie in "Ridge Racer" durch neue Streckenteile erweitert wurden. Diese "Extended"-Versionen fordern mit verwinkelten S-Kombinationen, steilen Berg- und Talfahrten sowie engen 180°-Kurven erheblich mehr Fahrzeugbeherrschung: Vor allem in flachen Geländeteilen müssen einige Testrunden absolviert werden, um Engstellen und kritische Passagen aufzuspüren und zu üben, wie Ihr diese optimal umschifft. Habt Ihr diese Herausforderung gemeistert, tretet Ihr im "Interaktiv"-Modus mit in jeder Runde wechselnden Absperrungen und auf- bzw. zuklappenden Schranken zum ultimativen Renn-Quartett an. Hier müßt Ihr in Sekundenschnelle erkennen und improvisieren, welche Streckenteile Zeitgewinne bringen und wo Schranken den Weg versperren. Gewinnt Ihr hier, dürft Ihr alle Spielmodi auch im Spiegelmodus bestreiten.

Drei Ansichten stehen zur Wahl: Aus der Ego-Perspektive steuert es sich am leichtesten, mehr Übersicht und Grafikgenuß bieten dagegen die zwei versetzten Ansichten. Musikalisch unterhalten Euch packende Club-Arrangements mit Pop- und Rock-Einfluß.

Zwei Spieler kurven im horizontal geteilten Splitscreen-Duell um den Block: Auch hier glänzt "Porsche Challenge" mit flüssiger Grafik, jedoch im Vergleich zum Einspieler-Modus etwas zäherem Spielfluß.

Sowohl Mad-Catz-Lenkrad als auch NeGcon-Controller werden freundlicherweise unterstützt. Bestzeiten und Strecken-Modifikationen speichert Ihr auf Memory-Card. *cb*



Nachtausflug in Japan: Die ästhetische Jagd durch eine asiatische Metropole ist eine gelungene Reminiszenz an Namcos Playstation-Flitzer.



Splitscreen: Um Polygone zu sparen, treten die Fahrer statt im Cabrio in Coupe-Modellen gegeneinander an.



Schrammt Ihr auf Gras und Erde, wirbeln kleine Dreckfontänen auf. Beim nächsten Mal fahrt Ihr die Kurve besser aus!

Wo sind die anderen?

Leider lassen sich auf den Strecken ausschließlich verschiedene Boxster-Modelle, jedoch keine anderen Flitzer blicken. Die Implementation anderer Automobile wäre aufgrund der aufwendigen Modellierung des Porsche und geringem Playstation-Arbeitsspeicher ein technisches Problem gewesen. Hätte man trotzdem andere Fahrzeuge realisiert, wäre der Grad an Details deutlich geringer als beim Porsche gewesen und hätte das grafische Gesamtbild beeinträchtigt.

!

Sonys England-Team enttäuscht die Rennspiel-Gemeinde nicht: "Porsche Challenge" ist ein würdiger Herausforderer für Namcos "Rage Racer". Die Steuerung ist wunderbar leicht zu erlernen und läßt Drift-Finessen mit und ohne Bremsen zu. Dabei überzeugt das Fahrverhalten mit realistischen Schleuder- und Zentrifugaleffekten. In Sachen Grafik gab sich Sony ebenfalls keine Blöße: Pop-Ups sind zwar deutlich erkennbar, doch Grafikblitzer und Textur-Verzerrungen haben die Sony-Zauberer fast völlig eliminiert. Ein weiteres Technik-Highlight: Selbst beim Dreier-Gerangel bleibt die Bildrate konstant hoch. Leider kurven ausschließlich Porsche-Wagen herum, selbst dezentes Tuning haben die Engländer nicht vorgesehen. Dafür entpuppt sich jedes Rennen als nervenaufreibender Drift-Reißer ohne Atempause. Die "Porsche Challenge" sollte kein Rennspielfan ignorieren: Äußerst empfehlenswert!



Christian Blendl

SPIELSPASS 89%



HERSTELLER: Sony

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 90 Mark

GRAFIK	SOUND
87%	77%

Edel-Rennspiel, das mit noblem Ambiente, sorgfältiger Technik und perfekter Fahrphysik die Playstation an die Grenzen führt.

AB 6



Ego-Perspektive: Im dekorierten Südstaaten-Dörfchen röhren die Boxster-Motoren!



Vor dem Rennen werfen sich die Fahrer artig Nettigkeiten der Marke "See you later!" an den Kopf.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Craig Derrick • Spieldesign: Dan Wentz, Jason Whiteside, Mike Kulas, Matt Toschlog u.a. • Programmierung: Christopher Pfeiffer, John Stagel, Matt Toschlog, Mike Kulas u.a. • Sound: Doug Brooks, Dan Wentz & Eric Brosius

Descent 2

Descent ging den von id Software eingeschlagenen Weg konsequent weiter: Mit voll texturierten Gewölben und 360°-Bewegungsfreiheit ist es auf dem PC bis heute das Non-Plus-Ultra der schnellen 3D-Grafik. Das PC-Original von "Descent 2" ist somit in ungezählten Versionen erhältlich, die alle 3D-Features der PC-Welt abdecken: Neben optimierten Fassungen für 3D-Beschleunigerkarten ("The Infinity Abyss") sowie Multiplayer-Netzwerk-Versionen gibt es "Descent 2"-Levels auch für 3D-Shutter-Brillen wie z.B. die Simuleyes von Miro: Mit zwei Bildern aus dezent unterschiedlichen Blickwinkeln wird dem "Descent 2"-Spieler ein echtes 3D-Bild vorgegaukelt. Geplant, aber noch nicht ausgeliefert ist auch ein "Descent 2" mit Force-Feedback-Unterstützung – mit taktilen Reizen wird der optische Genuß noch gesteigert. Obwohl sich der Entwickler Parallax inzwischen in mehrere Teams aufgeteilt hat, ist "Descent 3" übrigens schon in Arbeit.

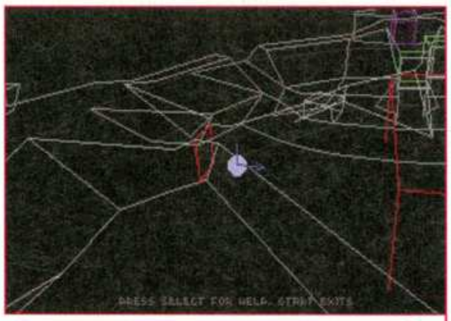


Raus aus dem explodierenden Reaktor: Nach jedem Level verfolgt Ihr Eure spektakuläre Flucht in einem FMV-Schnipsel.



Showdown im Reaktorraum: Gezielte Lasersalven zermürben den Feind und lassen genug Zeit für überlegte Ausweichmanöver.

PS Ein neuer Job für "Descent"-Veteranen: Aufständische Schürfroboter samt Wachmannschaften haben Minenkolonien in verschiedenen Sonnensystemen besetzt und drohen der Menschheit mit Sklaverei und Vernichtung. Von Eurem geheimen Stützpunkt in einem Asteroidenfeld startet Ihr zu den besetzten Planeten, um durch die oberen Schichten bis in den Reaktorkern der Schürfbasen vorzudringen.
Die verworrenen und verdrehten Minenschächte sind durch je drei Tore gesichert, die Ihr nur mit der passenden Security-Karte passieren könnt. Auf der Suche nach den versteckten und von den Kampf- und Geschützdronen schwer bewachten Schlüsselkarten düst Ihr an plätschernden Bächen und schwelenden Lavaflüssen vorbei; Laser-Schranken öffnet Ihr, indem Ihr den passenden Generator sucht und vernichtet. In jedem Level wartet eine eingesperrte Schutzdrone auf Euch, die Euch den Weg weist und mit ihrer Laserwaffe störrische Gegner aufs Korn nimmt. Obendrein harren in Kerkeretagen gefangene Geiseln Eurer Ankunft – in der düsteren Zukunft zählen diese Menschenleben jedoch nur als Bonuspunkte.
Neben den aufrüstbaren Lasern Eures Vorgängerraumschiffs verfügt Euer Jäger über Spezialwaffen wie Blend- und Highspeed-Raketen, Scheinwerfer für unbeleuchtete Räume, Nachbrenner und einen Energiekonverter, mit dem Ihr Schild- und Waffenenergie reguliert. Findet Ihr Euch in den verschlungenen Gängen nicht mehr zurecht, klickt Ihr auf eine komplexe 3D-Karte, die sich stufenlos zoomen und drehen läßt – jetzt kapiert Ihr gar nichts mehr.



Wo geht's lang? Die Automap könnt Ihr mit dem Steuerkreuz stufenlos drehen und zoomen.

Auf Eurem Weg nehmen Euch fliegende Kampfroboter unter Beschuß, die Euch mit wuchtigen Lasern jedes Kalibers und flotten Ausweichmanövern in die Enge treiben. Besonders fies sind diebische Montagedroiden, die Eure Extras von der Karosserie schrauben. Dafür entdeckt Ihr in abgelegenen Bergwerkschächten Bonuswaffen, Schild- und Waffenenergie; komplette Energietankstellen findet Ihr in der Nähe des Reaktors. Dieser ist nicht nur durch Minenfelder gesichert, sondern birgt auch einen gewaltigen Kampfkoloss, der Euch mit Protonendauerfeuer ins Visier nimmt. Habt Ihr den Obermotz zu Schrott verarbeitet und den Reaktor ebenfalls, öffnet sich eine Lüftungsklappe, durch die Ihr entwischt, bevor die ausgelöste Kettenreaktion den ganzen Planeten vernichtet.
Via Linkkabel stürzen sich zwei Spieler in ein 360°-"Deathmatch". *oe*

! "Descent 2" ist auch für erfahrene 3D-Piloten ein harter Brocken: Die 360°-Labyrinthe kitzeln das letzte aus Eurem Orientierungssinn, ein Mehrfrontenkrieg ist nur mit taktischer Routine und zähen Dauerfeuerfingern zu gewinnen. Um zu überleben, warten selbst Profis brav auf ihren bummeligen Geleitroboter, der sie wieder auf den rechten Weg zurückführt. Nach ein paar Missionen schwirrt der Kopf und Ihr könnt Euch nur noch schwer auf die komplexen Levelarchitekturen konzentrieren: Speichert den Spielstand statt Eure Jäger im 3D-Rausch zu verschrotten! Der Steuerung ist nichts vorzuwerfen: Selbst in den engen Gängen lenkt Ihr Euer Raumschiff präzise und pixelgenau, nur im Kampf wird's oft hektisch. Dann ruckelt der Zukunfts-Dungeon, wofür die ordentlichen Licht- und Lavaeffekte ein wenig entschädigen.



Oliver Ehrle



Dank 3D-Beschleunigung mit feinem MIP-Mapping: "Descent 2" auf dem PC.



Fließendes Wasser sind die einzigen Beweise für ein klar definiertes "Oben" oder "Unten" in der "Descent"-Welt.



Der Goldregen markiert eine Energie-Tankstelle: Verharrt zwischen den Wänden und Euer Schild wird regeneriert.

SPIELSPASS 83%



HERSTELLER: Interplay
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 70%
SOUND: 72%

Spielerisch & akustisch erweiterte Fortsetzung zum Laser-sprühen-den 360°-Spektakel von 1995. Nur technisch hat sich nichts getan.

AB 12

Andere Versionen
"Descent 2" ist bereits für den PC erhältlich, den Playstation-Vorgänger testeten wir in MAN!AC 4/96, mit ebenfalls 83% Spielspaß.

Entwickler: Tempest, GB • Produzent: Ben Tuszynski • Programmierung: Bill Pullan, Pete Featherstone, Alan Latham • Grafik: Geoff Wilson, Russ Daff, Karl Riley, Andrew Crawshaw • Sound: Paul Simmons, Chris Denman

Excalibur 2555 A.D.



Smalltalk am Hochofen: Die deutsche Synchronisation ist ziemlich plump und stimmt oft nicht mit den Untertiteln überein.



Klassische Dungeon-Szenerie: Beth stürmt durch einen dämmrig beleuchteten Korridor zum nächsten Verlies.

PS Emanzipierte Adventure-Heldinnen sind in: Nach dem Mega-Hype um Core Designs Lara Croft schickt auch das Telstar-Team Tempest eine forsche Reckin an die 3D-Front. Entgegen der englischen Archäologin erschlägt Euch "Excalibur"-Heldin Beth weder mit hautengem Leder-Dress noch pornographischen Proportionen – statt einem massiven Polygon-Vorbau wuchtet Eure Fantasy-Walküre ein riesiges Zweihänderschwert durch die 360-Grad-Gewölbe.

Neben exzessiven Fechtstunden beim Schwertmeister von Camelot hat Eure drahtige Heroin auch magischen Unterricht genossen: Als Nichte von Hofzauberer Merlin kann Beth arkane Symbole entziffern und Zaubertinkturen mixen – was für Lara Hyroglyphenschrift oder eine schicke Tatoo-Vorlage war, identifiziert Merlins Lieblingsschülerin als magisches Geheimrezept.

Als der fiese Lord Delevar aus dem Jahr 2555 einen Trupp Cyborg-Söldner nach Camelot schickt, steht Beth's erste Ritterfahrt ins Haus: Sir Lancelot forscht nach dem heiligen Gral, König Arthur rauft sich mit Schwester Morgana die Haare, und der Rest der legendären Ritterrotte liegt stockbetrunken unter der Tafelrunde. Als die futuristischen Schurken dem letzten pflichtbewußten Junker ein Loch durch den Brustpanzer pusten und Arthurs legendäre Klinge in die Zukunft verschleppen, zieht Merlin nur seine Nichte ins Vertrauen: Die beiden Magier tüfteln einen komplizierten Zeitzauber aus, mit dem Beth in die Zukunft springt und sich an die Fersen von Delevans Schergen heftet. Der einzige Haken am zauberhaften Meisterstück: Die mystische Formel ist lediglich eine Hinfahrtkarte, für den Rückweg ins heimische Zeitalter muß sich Beth durch ein unterirdisches Reich und bis zu Delevans Zeitmaschine vorkämpfen. Leider darf Eure Zopfliese bis auf ihre Monsterklinge und einen abgerissenen Frack keine Ausrüstung durch's Zeitportal schleppen – weder Marschverpflegung noch magische Ingredienzien sind erlaubt. Fazit: Kaum in der düsteren Zukunft angekommen, müßt Ihr Euch sämtliche Gegen-





Geschicklichkeitstest: Beth hastet durch die Feuerballsperren oder entscheidet sich für einen Umweg.







Hieb, Parade, Stoß: Mit den Rechtstastern wechselt Ihr in den Kampfmodus, mit den Feuerknöpfen führt Ihr drei unterschiedliche Hiebe aus oder pariert gegnerische Schläge.



Schußoffensive: Wenn Ihr den Soldaten in einen Nahkampf verwickelt, setzt er seine Knarre als Prügel ein.

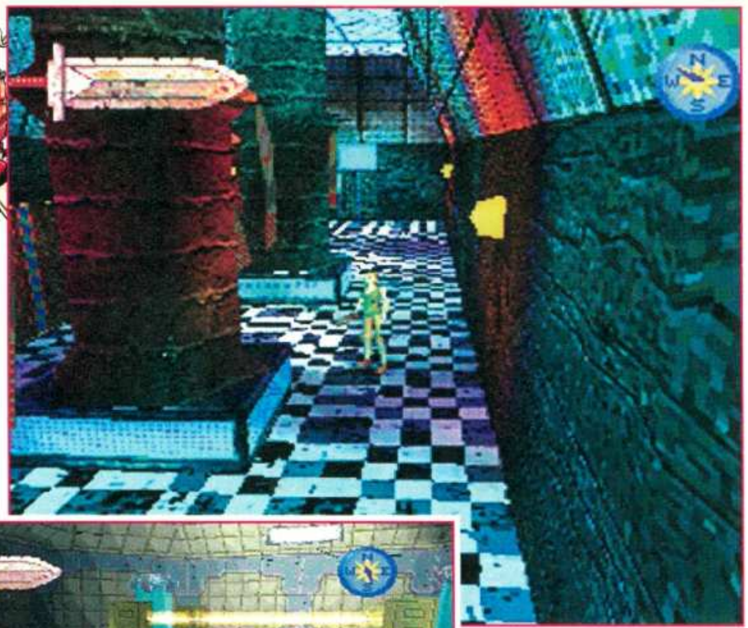




Shortcut: Wer Beth den langen Rückweg ersparen will, hält nach einem transparenten Teleporter Ausschau.



Geduldsprobe: Um die Lichtschranke auszuschalten, probiert Ihr sämtliche Hebel und Kombinationen durch.



stände mühsam zusammensuchen. Eure einzige Orientierungshilfe in Delevans subterranischem Domizil ist eine zauberhafte Karte. Schwirrt Beth vor lauter Korridoren, Hallen und Labyrinthen der Kopf, werft Ihr einen Blick ins Ausrüstungsmenü: Egal, ob Ihr durch zombieüberlaufenen Krypten torkelt oder in eine Räuberhöhle eingebrochen seid – die Automap zeigt den Grundriß, merkt sich jede Neuentdeckung und macht Euch mit unterschiedlichen Farbcodierungen auf Besonderheiten (versteckte Gegenstände oder Geheimtüren) aufmerksam. Auch die Kontrollen für Beth's futuristisch angehauchten Dungeon-Exkurs hat man einsteigerfreundlich gehalten: Euer Mädel marschiert mit trotzig gesenktem Kopf durch ein freizügig angelegtes 360-Grad-Terrain, legt auf Tastendruck ein flotteres Marschtempo vor und scrollt via Select durch ihr Rücksack-Menü. Seitwärtsschritte, Schleich-Tempo und Rundumblick à la "Tomb Raider" lassen Beth kalt: Die finsteren Fantasy- und Science-fiction-Komplexe wurden aus voneinander unabhängigen 3D-Passagen zusammengesetzt – monströse Hallen und schweißtreibende Kletterpartien bleiben der Telstar-Heldin erspart. Sobald Ihr Beth an einer Pforte vorüberdirigiert, verschwinden die Seitenflügel nach "Enterprise"-Manier in der Polygon-Wand – dahinter gähnt ein schwarzer Bitmap-Abgrund, der erst ein paar Sekunden später einer neuen Gangflucht oder möblierten Kammer weicht.



Weitläufige Gemäuer wie im "Stygian Labyrinth" (oben) oder dem grün bestrahlten "Eco Sector" (unten) sind selten.

Hier kann sich Beth zwischen knallbuntem Zauberlicht und Light-Sourcing-Fackeln auf die traditionelle Adventure-Essenz konzentrieren: Ihr durchfilzt jede Ecke nach nützlichen Objekten, grübelt über den Verwendungszweck neuer Habseligkeiten und stöbert auch im entlegensten Dungeon-Winkel nach Fantasy-Treibgut. Liegt ein vermeintlicher Fund zwischen 3D-Möbeln oder im Schatten verborgen, schaltet Ihr auf den alternativen Blickwinkel: Der Ersatzkameramann filmt Beth von oben, heftet sich direkt an Eure Fersen oder lichtet den Trotzkopf von vorne ab – je nachdem, wo er einen geeigneten Aufstellplatz für sein 3D-Stativ findet. Wechselt Ihr wieder zur Original-Einstellung, begutachtet Ihr Eure Heldin in "Tomb Raider"-Manier von hinten.

Beth arbeitet sich Ebene für Ebene durch Delevans düstere Kavernen: Während Ihr in den oberen Ebenen vor allem zwischen Holzfachwerk und klassischen Fantasy-Szenarien wie Stollen oder Krypten herumstöbert, entdeckt Ihr hinter jedem neuen Level-Portal mehr Hightech-Elemente: In den letzten fünf Abschnitten der zwölfstöckigen Anlage erkundet Ihr eine prachtvolle Zukunfts-Metropole – an den stählernen Texturen prangen Wandbehänge und Wappen, statt Rattenmenschen und Orks patrouillieren Roboter und Cyborgs durch die sterilen Science-fiction-Konstruktio-nen. Holzknüppel und Schwerter weichen Strahlenwaffen. *rb*

Ehe Beth und ihre 3D-Konsorten in Polygon-Räumen positioniert wurden, arbeitete Entwickler Tempest sämtliche Charak-tere genau aus: Bleistift-Skizzen zeigen, wie



3D-Modell nach Zeichenbrettsskizze: Vor der Rendergrafik steht viel Arbeit.

die Computer-Figur aussehen soll. Nach der Arbeit am Zeichenbrett werden den Plastikmodelle gefertigt: Während 2D-Grafiken nur eine Ansicht des Charakters zeigen, können die Künstler anhand von Figuren das komplette Design erfassen und vorlagengetreu auf die Mattscheibe bannen.

! Darauf habe ich gewartet: Dungeon-Gestöbere mit fesselnder Atmosphäre, prickelndem Ambiente-Soundtrack und jeder Menge 3D-Fieslingen. Beth's Adventure-Ausflug ist weder so komplex noch technisch wegweisend wie "Tomb Raider", dafür besticht der Telstar-Titel durch seine übersichtliche Handhabe: Beth's Bewegungs-Interface umfaßt nicht mal die Hälfte von Laras Möglichkeiten, trotzdem bereiten Euch Sucherei und flotte Schlagabtäusche jede Menge Spaß. Lichtzauber und mystisch angehauchte Techno-Tracks faszinieren Euch auch noch beim zehnten Durchgang: Die fehlende Speicher-Option ist zu verschmerzen - bis zur nächsten Code-Vergabe laßt Ihr ohnehin nicht locker. Nur der letzte Feinschliff fehlt hier und dort: Manche Figuren wirken hingeschludert, die Verzerrungs-geschüttelten 3D-Gewölbe oft unfertig.



Robert Bannert

SPIELSPASS 78%



HERSTELLER Telstar

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK	SOUND
75%	82%

Ein weiblicher Kampfmagier auf Item-Suche: Actiongeladenes Fantasy-Abenteuer mit riesigem 3D-Dungeon und vielen Effekten.

AB 12



Bevor Beth einen Zauber aus dem Item-Menü wählen kann, müßt Ihr eine magische Formel und deren Zutaten finden.



Kombinations-Puzzle: Ihr verbindet über das Ausrüstungsmenü Eisenerz und Schlüsselmuster zum Eisenschlüssel.



Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Produzent: Lol Scragg • Entwicklungsleitung: Adrian Parr • Spieldesign: Paul Hilton • Programmierung: Simon Moore, Martin Linklater, Mark Kelly, Ben Schofield, Darren Wood • Grafik: Neil Thompson, Lee Carus, Han Randhawa, Mark Stokle, Garvan Corbett, Darren Wood • Sound: Mike Clarke, Cold Storage

Lifeforce Tenka

PS

Als Bewohner einer Weltraumkolonie hat Euer Alter Ego "Tenka" das große Los gezogen: Hier leben all die glücklichen Menschen, die der verwüsteten Hölle namens Erde entkommen konnten.
Doch leider macht auch diese Kolonie Bekanntschaft mit dem Grauen. Der Betreiber des Gen-Labors auf Extrevius 328-B, die mächtige Trojan Inc., führt skrupellose Versuche mit armen Kolonie-Sträflingen durch. Als Ihr durch haarsträubende Umstände dem Schicksal als Versuchstier entkommen könnt, schwört Ihr Rache: Ihr schlagt Euch mit hochtechnischem Waffenarsenal (Laser, Schnellfeuerkanone und Minen) durch das schummrig beleuchtete Horrorkabinett. Die zahllos herumgeisternden Bio-Mutanten kennen weder Feind noch Freund und bilden das Haupthindernis auf Eurem Weg zur Laborzentrale. Ob hünenhafte Cyborgs, mutierte Bienen oder wandelnde Köpfe: Schmatzende Geräusche künden von herantrottenden Gegnern, die Ihr umgehend von ihrer traurigen Existenz erlöst.
Um die Orientierung in den großen Komplexen zu erleichtern (eine Karte habt Ihr nicht dabei) und Euch auch Blicke auf höhergelegene Stockwerke hinauf und in spärlich erleuchtete Kellerebenen zu erlauben, verstellt Ihr mit den L-Tastern den Blickwinkel. Doch auch im Gefecht müßt Ihr penibel die Schußrichtung justieren. Hat Eure Hightech-Waffe ein Ziel aufgefaßt, markiert ein grünlicher Lichtimpuls das Ziel -- schießt schnell, denn sonst verschwindet der Feind aus Eurem Sichtradius! Sammelt Ihr genügend Power-Kisten auf, verbessert sich die Leistung Eurer Waffe: Bis zur Dreifach-MP und zum effektgeladenen Blast-Laser ist es allerdings ein weiter Weg. Per Duck-Knopf bahnt Ihr Euch den Weg durch enge Abluft-Schächte und schleicht Euch hinterrücks zu ahnungslosen Mutanten, verschiedenfarbige Schlüssel bringen Euch Tür für Tür zum rettenden Ausgang.
Zwischen den Einsätzen speichert Ihr auf Karte und lauscht den Eindrücken Eures Alter Ego, der verzweifelt versucht, sich einen Reim auf die mysteriösen Vorgänge zu machen. *cb*

Immer akuter wird im Lager der Playstation-3D-Shooter das Problem der Textur-Verzerrung: Waren die Knicke in den Bauten der "Alien Trilogy"-Raumer noch vertretbar, so stören in den neueren Ballerspielen wie "Disruptor", "Exhumed" und "Tenka" diese Fehler immer mehr: Von sauberer Grafik und neuen Programmier-Routinen keine Spur. Laut Aussagen von Sony-Entwicklern läßt sich das Problem vermeiden, indem man Objekte aus vielen Einzel-Polygonen modelliert – und beim Heranzoomen trotzdem das Grafik-Gesicht der Texturen wahrt. Aus Bequemlichkeitsgründen benutzen die Programmierer jedoch meist die einfachste Variante (wenige Polygone), um die Spielgeschwindigkeit problemlos zu optimieren. Der resultierende Verzerrungseffekt ist unansehnlich und ärgert nicht nur Grafik-Puristen.



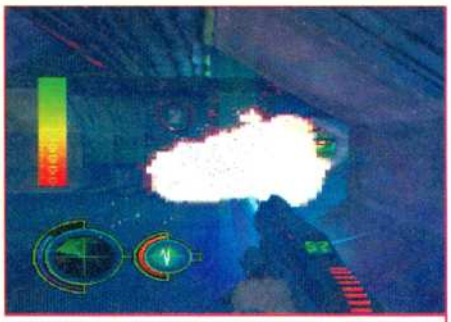
Den Blast-Laser ladet Ihr per Knopfdruck auf. Laßt los und die gebündelte Energie vernichtet selbst schildbestückte Gegner.



Der Metall-Droide schlägt Flic-Flacs und pöbelt Euch mit einem undefinierbaren Sprach-Sample an.



Nachdem Ihr den Blick nach unten gewendet habt, erkennt Ihr eine Riesen-Biene am Bein: Justiert schnell den Laser.



Fulminante Bitmap-Explosion im Labor-Korridor: An der Waffe erkennt Ihr den Munitions-Vorrat.

SPIELSPASS 60%



HERSTELLER	
Psygnosis	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
65%	74%

Grobschlächtiges 3D-Epos voller Grafikfehler, das neben stimmungsvoller Endzeit-Atmosphäre wenig zu bieten hat.

AB 18

Das verstehe wer will: Bevor die Entwickler ihre Lichteffekt-Routinen schreiben, sollten sie sich erstmal um eine anständige 3D-Engine bemühen. Doch der Marsch durch das "Tenka"-Labor nervt Euch pausenlos mit unnötigem Geruckel und üblen Texturverzerrungen. Selbst durch verschlossene Türen könnt Ihr im richtigen Winkel hindurchsehen - nein danke! Spielerisch haben mich vor allem die hakelige Steuerung und die fragwürdig-doofen Bio-Gegner genervt. Was bei Referenz-Titeln Spaß macht und die Reaktionen testet (nämlich actiongeladene Feuergefechte und intuitive Steuerung) verkommt hier zum Labyrinth-Frust. In punkto Stimmung und Musik hat mir "Tenka" außerordentlich gut gefallen, doch Spielspaß will in den zuckelnden Monster-Labors partout nicht aufkommen. Schade um den Lichteffekt-Aufwand.



Christian Blendl

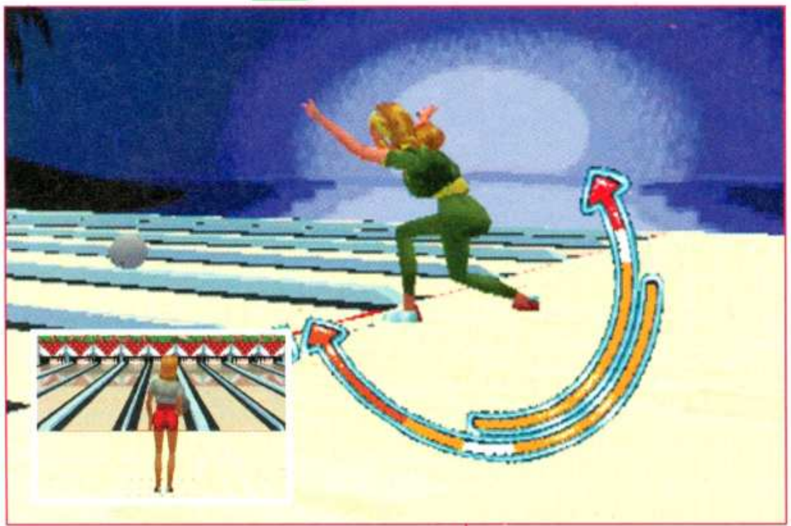


Nachdem Ihr den Cyborg ausgeschaltet habt, solltet Ihr nach oben blicken: Fliegende Dronen sind im Raum!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Adrenalin, USA • **Produzenten:** Jay Smith, Mark Alan Miller • **Spieldesign:** Ofer Estline, Alex Shotsky, Ian McIntosh, Alan O'Brien, Mark Alan Miller • **Programmierung:** Alex Shotsky, Ofer Estline • **Grafik:** Ian McIntosh, Alan O'Brien • **Sound:** Peter Kereker

Ten Pin Alley



Bowling deluxe: Mehrfaches Wurf-Timing und vielseitige Charakter-Auswahl.



Deutsche Kegel-Vereine haben mit den amerikanischen Profi-Bowlern wenig gemeinsam – Bierseligkeit hier, Preisgelder in fünfstelliger Höhe dort. Nun ist die Zeit reif, für eine ernsthafte Bowling-Simulation. "Ten Pin Alley" läßt Euch in drei unterschiedlichen Arenen kegeln; zuvor müßt Ihr allerdings Euren Athleten konfigurieren. Mann oder Frau, alt oder jung, Hautfarbe, Kleidung, Kugelgewicht und Erfahrungslevel – ungeduldige Zeitgenossen wählen einen vorprogrammierten Charakter.
Um dem professionellen Anspruch von "Ten Pin Alley" gerecht zu werden, haben die Entwickler zwei Zähl-Methoden und drei Spielmodi implementiert. Ihr kegelt im "Open Play", im "Tournament" oder im "Team Play" – nomen est omen. Seid Ihr dann endlich zum "Abwurf" bereit, geht's ans Eingemachte. Ihr justiert Wurfrichtung und Standpunkt des Bowlers, dann legt Ihr den Spin-Faktor fest. Nebenbei stellt Ihr mit einem von Golf-Spielen bekannten Doppel-Click Power und Wurfgenauigkeit ein. Rechnet nicht damit, daß Ihr schon beim ersten Training in die Vollen trefft. Nur fleißige Bowler mit Geduld und Fingerfertigkeit werden irgendwann einmal das berüchtigte "Strike" hinausschreien – obwohl Ihr im Vorfeld mit Pro und Amateur den Schwierigkeitsgrad wählt. *mg*

"Ten Pin Alley" ist für deutsche Videospieler so geeignet wie Bier mit Zitronengeschmack: Was dem Ami recht ist, muß uns noch lange nicht interessieren. Simples Videospiel-Bowling als Bestandteil einer Sportspielsammlung lasse ich mir gefallen, eine angeblich professionelle Bowling-Simulation für Profis geht an mir vorbei. Die Grafik ist für Bowling-Verhältnisse zwar aufwendig, aber insgesamt wenig elegant. Auch die komplizierte Steuerung werden wohl nur überzeugte Kegelisten für gut befinden. "Ten Pin Alley" ist ein Fall für die Rubrik "Ach, sowas gibt's auch?", schliddert jedoch deutlich am Massengeschmack vorbei. Das Spiel ansich ist knapp überdurchschnittlich, auch eine pure Bowling-Simulation kann man hübscher, authentischer und spannender gestalten.



Martin Gaksch

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	31%
SOUND	46%

Anspruchsvolle und komplizierte Bowling-Simulation für Hardcore-Fans. Normalos treten lieber dem Kegelverein bei.

AB 12

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

Entwickler: Psygnosis, GB

Manx TT Superbike



Nach einer folgenschweren Rempelei wetzt der Konkurrent auf dem Hosenboden über die Rennstrecke.



Die beiden Strecken der Isle of Man dürft Ihr auch spiegelverkehrt fahren.

Der "Manx TT"-Automat reizte mit angeschraubter Motorrad-Attrappe vor allem gestandene Lederkluft-Träger zum Spielen. Schüchterne KFZ-Frischlinge und Spieler ohne Führerschein meiden das schweißtreibende Steuern durch wuchtiges Schlenkern der Chassis. Um den Eindruck zu verstärken, glotzt Ihr in der Spielhalle auf einen Projektions-Fernseher mit ca. einem Meter Diagonale – selbst das in der Heimversion nervige Kippen der Streckenumgebung sorgt hier. In Kombination mit dem verdrehten Oberkörper, für realistisches Biker-Feeling.

Schwingt Euch auf die Leder-Sättel und laßt die Motoren heulen: Dank Sega dürft Ihr von der Couch an dem renommierten Motorrad-Spektakel auf der Insel Man teilnehmen. Während Ihr im Arcade-Modus nur ein Rennen bestreitet, um aus dem acht Fahrer starken Feld auf dem Treppchen zu landen, geht's beim neuen Saturn-Wettbewerb schon härter zu: In vier aufeinanderfolgenden Rennen müßt Ihr das enge Zeitlimit einhalten, um Euch für das nächste Rennen zu qualifizieren. Schafft Ihr diese PS-Meisterleistung, erhaltet Ihr Zugriff auf neue "Superbikes", die Eure acht Standard-Maschinen in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Lenkung weit hinter sich lassen.
Leider ist die schnuckelige Insel recht klein: Nur zwei verschiedene Strecken laden zum Rasen ein, daher müssen 32-Bit-bekannte Tricks wie spiegelverkehrte Rückwärtsfahrten herhalten, um für den Challenge-Modus die notwendige Abwechslung zu erzeugen.
Während der Rennen meidet Ihr die Ego-Perspektive: Hier kippt in jeder Kurve der Horizont beim Einlenken dermaßen abrupt, daß Ihr glaubt, auf hoher See Kettenkarussel zu fahren. In der versetzten Ansicht seht Ihr Euren Polygon-Biker dagegen vorbildlich und könnt besser abschätzen, wie Ihr die Kurven anfahrt und wann es besser ist, die Kiste wieder geradezustellen. Im Zeitfahr-Modus tretet Ihr in variabler Rennlänge gegen Eure Bestzeit in Form eines Geisterfahrers an, und sollte ein rennbegeisterter Kumpel vorbeischauen, erforscht Ihr die Insel-Ideallinie zu zweit auf dem Splitscreen. Leider tummeln sich dann nur zwei heiße Öfen auf dem Asphalt, dafür bleiben Grafik und Spielgefühl flüssig. Wer über Analog-Pad oder Lenkrad verfügt, stöpselt dieses natürlich an: Ihr genießt eine deutlich filigranere Steuerung. Gerade bei einem bulligen Motorrad ist es wichtig, nicht ständig bis zum Anschlag einzulenken. Ihr könnt zwar auch mit Digital-Pad durch schnelles, wiederholtes Drücken diesen Effekt simulieren, doch landet Ihr trotzdem manchmal in der Kurven-Leitplanke. Bestzeiten werden automatisch im Systemspeicher archiviert, benötigt werden dafür immerhin 81 Blocks. *cb*



Willkommen im Biker-Shop: Auf der Kanalinsel Man sucht Ihr Motorrad und Getriebe nach persönlichen Vorlieben aus.



Gelungene Zweispieler-Action: Der Splitscreen-Modus bleibt angenehm flüssig und spielt sich hervorragend.



Die Ego-Perspektive ist durch ständig kippenden Horizont unübersichtlich.

"Manx TT" ist das wahre Saturn-"Hang On": Die Motorrad-Jagd versetzt Euch in einen dramatischen Hochgeschwindigkeitskampf mit aggressiven Biker-Gegnern und gelungenen Kurven-Kombinationen. Technisch ist der Titel auf der Höhe der Zeit: Superflüssige Hügel- und Talfahrten erfreuen das Auge, selbst im Splitscreen gibt's kein Geruckel (dafür aber einen deutlich kürzeren Horizont). Was sich Sega allerdings in Sachen Streckenvielfalt geleistet hat, ist nicht nachvollziehbar: Selbst mit den spiegelverkehrten Rückwärtsfahrten sind zwei Kurse eindeutig zu wenig. Wäre man mit einer annehmbaren Streckenauswahl und mehr Optionen etwas sorgfältiger gewesen, würde ich "Manx TT" als Spitzenspiel loben, so bleibt eine durchgestylte, gelungene Automatenumsetzung ohne besondere Langzeitmotivation.



Christian Blendl

SPIELSPASS 79%



HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 78%
SOUND: 64%

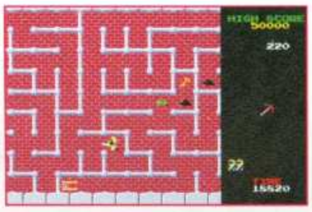
Technisch kompetente Automatenumsetzung mit fiesen CPU-Bikern. Leider nur zwei Strecken und damit viel zu kurz.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

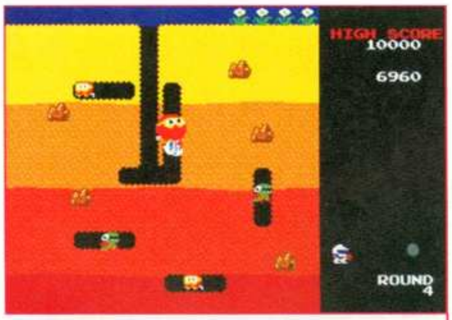
Namco Museum Vol.3



Das beste Spiel der CD: "Ms. Pac-Man" (oben). "Tower of Druaga" (unten) ist öde.



PS Halbzeit bei den Namco-Classics: Die dritte „Museum"-Folge beschert uns sechs Arcade-Hits vergangener Tage, an deren Beliebtheitsgipfel „Ms. Pac-Man" thront. Die Ehefrau des gelben Nimmersatt frißt sich durch vier unterschiedliche Labyrinthe, immer auf der Suche nach vitaminreichem Obst. Auch „Dig Dug" (Bergwerksdrama mit Monstern) und „Pole Position 2" (frühes 3D-Rennspiel) sind keine unbekannten, dafür hat man von „Phozon" und „Tower of Druaga" wenig gehört. Letzteres ist ein simples Labyrinthspiel mit leichten Action-Adventure-Einschlag, „Phozon" ein ulkiger Geschicklichkeitstest um das Zusammensetzen chemischer Molekühle. Abgerundet wird die Compilation mit „Galaxian", dem „Galaga"-Vorläufer. *mg*



"Dig Dug" könnt Ihr im Querformat (Bild) oder im originalen Hochkant-Modus (samt Monitor-Kippen) spielen.

! Gelungen: Dank „Ms. Pac-Man" freuen wir uns über die beste „Pac-Man"-Episode, auch „Dig Dug" hat kaum etwas von seinem Charme und Spielwitz eingebüßt. Ob wir nach „Galaga" allerdings das eintönige „Galaxian" noch brauchen, sei dahingestellt. Der Überraschungshit der Compilation ist „Phozon", ein nettes Spiel mit einfachen Regeln und hohem Motivationsfaktor – ganz im Gegensatz zum drögen „Tower of Druaga". Erfreulich ist die verbesserte Bedienung des dritten Namco-Museum mit übersichtlichen Dip-Switch-Menüs, vielfältiger Controller-Unterstützung und Monitor-Kipp-Modi für Hochkant-Fetischisten. Dafür ist die Museums-Sektion teils mit japanischem Info-Material gefüllt und schmale Letterbox-Balken trüben den Spielgenuß ein ganz klein wenig.



Martin Gaksch

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER Namco

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 88% **SOUND** 88%

Klassiker-Compilation mit sechs Titeln und verbesserten Optionen: Allein wegen „Ms. Pac-Man" und „Dig Dug" empfehlenswert.

AB 6

Andere Versionen
Teil 4 des "Namco Museum" erscheint im 2. Quartal, Teil 5 (die letzte Episode) im Herbst.

Entwickler: Radical Entertainment, GB • **Produzent:** Jack Rebbetoy • **Spieldesign:** Sheik Sahibr • **Programmierung:** Darrin Brown, Colin O'Connor, Mike Slett, Scott Wardle • **Grafik:** Yayoi Chorney, Roy Papp, Joanne Parker, Jon Shaw, Jordan Stolearcius, David Byun • **Sound:** Marc Baril, Dimitrios Fassoulis, Brian Green, Terry Jones

Independence Day



Generator-Treffer: Nur die Aufbauten können zerstört werden, der Rest des Schiffs ist durch Schilde geschützt.

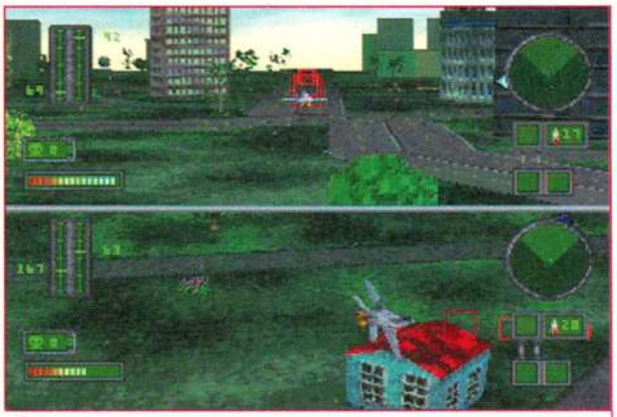


Nach Vernichtung aller Generatoren zerstört Ihr die Primärwaffe des Schiffs: Der Invasor stürzt prompt vom Himmel...

Im Film können selbst taktische Atomwaffen dem unüberwindlichen Schild der Aliens nichts anhaben. Nach dem Einpflanzen des PC-Virus hingegen fällt der Vorhang für die Eroberer aus dem All. Im Spiel dagegen besteht der Schutz trotz erfolgter Virus-Einschleusung noch, dennoch ballert Ihr munter Aufbauten von der stählernen Oberfläche der Stadt-Zerstörer: Da hat einer der Designer wohl das Film-Finale verpennt. Immerhin zeigt Euch die Einführung einige spektakuläre Szenen aus dem Film. Der Duell-Modus hat mit dem unfreundlichen Alien-Besuch übrigens absolut nichts zu tun. Hier schießen nur zwei Airforce-Jäger aufeinander und lassen die Invasion Invasion sein...

PS Der Thriller um außerirdische Angreifer wurde rund um den Globus zum Kassenschlager des Jahres 1996. Das Spiel zum Emmerich-Film kommt erst einige Monate später: Zwar zeichnet wie bei "Alien Trilogy" und einer inzwischen indizierten Action-Trilogie auch hier Fox Interactive als Hersteller, doch entwickelt wurde das Action-Fliegerspektakel nicht von Probe, sondern von Radical Entertainment ("Grid Run").

Monströse Zerstörerschiffe mit kilometergroßem Durchmesser schweben über den Großstädten der Erde, alle paar Minuten verlieren Zehntausende ihr Leben: Dem Massenvernichtungswahn der Aliens könnt nur Ihr Herr werden. Im schnittigen "F/A 18 Hornet"-Kampfjet jagt Ihr den Alien-Schiffen entgegen, die von Dutzenden kleiner Jäger verteidigt werden. Der Ort der Auseinandersetzung ist nach oben (durch das feindliche Schiff) als auch nach außen begrenzt: Feiglinge und Deserteure werden automatisch in die Kampfzone zurückgelotst. Mit MG und begrenzt verfügbaren Zielsuchraketen greift Ihr in der Wüste Geschützstellungen der Riesen-Raumer an, verteidigt in Washington AWACS-Flugzeuge und zerstört Kommunikationssysteme der Angreifer. Danach beharkt Ihr die Primärwaffe des über Euch fliegenden Angriffskreuzers und setzt Eure Mission an einem anderen Krisenherd fort. Nach fünf Einsätzen besucht Ihr das Mutterschiff im Orbit. Eure waghalsigen Angriffs- und Ausweichaktionen seht Ihr wahlweise von hinten, aus dem Cockpit oder aus der Perspektive Eures Flügelmanns. Wachsame Airforce-Piloten steuern Bonus-Symbole an, die für kurze Unverwundbarkeit, Raketennachschub und sofortige Reparaturen sorgen. Sogar neue Flugzeuge stellt Ihr Euch mit Spezial-Symbolen in den Hangar. Beim nächsten Einsatz wählt Ihr dann nach den Kriterien Geschwindigkeit, Tarnung und Beweglichkeit Eure aktive Maschine aus. Treten zwei Spieler gleichzeitig an, ignorieren diese die Gefahr aus dem All und liefern sich Luftkämpfe: Sowohl im Split-Screen (Achtung, rucklige Grafik) als auch über Link-Kabel bekriegen sich die Streithähne, der Ort der Auseinandersetzung kann frei gewählt werden. Bereits absolvierte Einsätze speichert Ihr oder notiert ein Paßwort. *cb*


Im Zweispieler-Modus schwirren zwar vereinzelt Aliens herum, es zählen jedoch nur Spieler-Abschüsse.

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Cockpit-Ansicht: Die zusätzlich zum Radar eingeblendete Karte (links) ermöglicht eine bessere Orientierung.



Wo geht's hier zum Alien-Krieg? Vor jeder Einspieler-Mission lest Ihr eine kurze Einweisung.

SPIELSPASS 47%



HERSTELLER	Fox Interactive
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	58%

AB 12

Enttäuschendes Spiel zum Film: Statt eines hochklassigen FX-Infernos langweilt Euch ein unspektakuläres Action-Flugspiel.

! Hinter dem großen Namen verbirgt sich ein technisch mittelmäßiges Action-Flugspiel im aufgebohrten "Afterburner"-Stil. Die Missionen spielen sich trotz unterschiedlicher Aufträge recht ähnlich: Ihr kurvt unter bildschirmfüllenden Raumschiffen herum, ballert manchmal eine Rakete an eines der Geschütze oder zielt auf einen wirr umherdüsenden Alien-Jäger. Die Story hält sich nur rudimentär an den Film: Warum haben die Zerstörer noch einen Schild, wenn deren Aufbauten doch verwundbar sind? Zwar fliegt die menschliche Abwehr recht flüssig, doch viele Pop-Ups und die zu sensible Steuerung stören den Gesamteindruck. Der Zwei-Spieler-Modus ist ein Witz: Warum es hier keine Missionen gegen die Aliens gibt, wissen wohl nur die Entwickler. Der Film war kurzweilig, das Spiel ist es nicht: Ein ideenloses Standard-Produkt ohne Stärken!


Christian Blendl

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Epidemic



Die transparenten Mech-Infos am unteren Bildrand zeigen Gegnerdaten oder Automap.

Sonys "Kileak"-Mech ballert sich zum zweiten Mal durch triste Stahlkorridore und uninspiriert zusammengeschweißte Bürobauten – über ein Jahr nach dem Nippon-Release verbirgt sich der Silberling jetzt hinter dem Titel "Epidemic". Wie im Vorgänger "Kileak: The Blood" halten sich Spielkonzept und Steuerung an die bewährte Ego-Shooter-Tradition, ein träger Mini-Mech fungiert als Ausrede für die langsame 3D-Engine. Egal, ob Seitwärtsschritt oder Wendemanöver – Euer Vehikel reagiert wie unter Schlafdrogen und erliegt in bewachten Polygon-Etagen seinen eingerosteten Servo-Reflexen: Die Gegner sind zehnmal so flink wie Euer ausrangiertes Robotermodell, vor koordinierten Massenoffensiven bewahren Euch nur die dämlichen Reaktions-Routinen der winzigen Wächterdronen. Positiv zu vermerken sind lediglich die soliden 3D-Bauten: Auch wenn Euch fantasieloses Design und dröge Musikschleifen langweilen – wenigstens bleiben Euch grobe Grafikpatzer erspart. *rb*

SPIELSPASS 49%
HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 61% **SOUND** 58%

Blechschaden: Euer überholungsbedürftiger Ego-Shooter-Mech schlurft durch Polygonkorridore im tristen Science-fiction-Look.

Andere Versionen
Den ausführlichen Test der japanischen Import-Version "Kileak 2" findet Ihr in MAN!AC 4/96.

Produzent Tony Zurovec
Spieldesign Bruce Adams, Phil Wattenberger
Programmierung Tony Zurovec, Jason Ely
Grafik Joe Rabbitt, Matt Scibilia
Sound Todd Parson

Crusader: No Remorse



Eure Panzerung steht unter Strom: Bei Treffern zucken Entladungen über die Rüstung.

Nach der Playstation-Adaption stürmt der PC-Kreuzritter nun den Saturn. Ihr dirigiert Euren Marine durch verschwenderisch möblierte Iso-Komplexe, ballert per Fadenkreuz Konzerntruppen über den Haufen und sammelt ein Objekt nach dem anderen auf: Mit ID-Karten, Passierscheinen und Terminal-Codes knackt Ihr Sicherheitssysteme sowie Türsperren, Eure sauer erballerten Credits tauscht Ihr in einem Rebellenhauptquartier gegen durchschlagkräftigere Großkaliber, ferngesteuerte Roboterwaffen oder Sprengsätze mit Zeitzünder ein. Wie in der Playstation-Version wurde die Maus-Steuerung des PC-Vorbilds eher unglücklich auf das Joypad portiert – träge Gegner und fair angelegte Gangkomplexe gleichen die größten Belegungs-Handicaps allerdings wieder aus. "Crusader" bleibt motivierende Action-Kost mit spannendem Adventure-Einschlag. Technisch bewegt sich der Titel nach wie vor auf 16-Bit-Niveau – auch wenn der Saturn-Söldner eine Spur flotter marschiert. *rb*

SPIELSPASS 75%
HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 60% **SOUND** 74%

Action-Marine knobelt sich durch isometrische Komplexe und nietet Konzerner-Sprites an die Wand – spielerisch ausgefeilt, aber schwach präsentiert.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 3/97 mit 75% Spielspaß getestet.

Entwickler: Konami, Japan

Vandal Hearts





Massaker: Habt Ihr einem Monster die Trefferpunkte ausgeprügelt, verschwindet das Biest in einer blutroten Pixelfontäne.



Schritt für Schritt: Um dem treffsicheren Imp-Schützen zu entgehen, druckst sich Eure Truppe an der Mauer vorbei.



Unglück im Glück: Euer Bischof hat ein magisches Diadem gefunden, leider sind beide Rucksackplätze belegt.



Nach den Rollenspiel-Abenteuern der "Suikoden"-Gruppe wagt sich Konami an das Strategie-Ambiente. Die "Vandal Hearts"-Helden schleppen wie die Genre-Kollegen aus "Lungrisser" und "Shining Force" datenlastiges RPG-Gepäck mit sich herum – neben klassischem Kampfprofil und Charakterklasse beeinflussen seitenlange Ausrüstungslisten die Fantasy-Gefechte. Allerdings dürfen Ash und seine Truppe zwischen den Gefechten weder durch Dörfer bummeln noch versteckte Charaktere anheuern. Wo Euch die meisten anderen Strategie-Rollenspiele zum Stöbern in eine ausgearbeitete Rollenspiel-Welt einladen, verläßt sich das Konami-Team auf knappe Story-Bruchstücke: Eure Helden schlappen durch eine isometrische Polygon-Szenerie und plappern munter aufeinander ein, mitreden dürft Ihr allerdings kaum – Eure vereinzelten Frage/Antwort-Spielchen haben nur selten Einfluß auf den starren Handlungsstrang. Siedlungen und Kontinente wurden auf Menüschirme mit gerenderten Hintergrundtexturen beschränkt: Ihr schickt Eure Leute zum Waffenschmied, laßt die erfahrensten Heroen im Dojo die Karriere-Leiter raufkraxeln oder mischt Euch in der Taverne unters Volk – neben Tratsch und Alkoholdunst schnappt Ihr in der Spelunke die jüngsten Gerüchte über Land und Leute auf. Habt Ihr Eure Vorräte aufgestockt und die Charaktere gerüstet, verlaßt Ihr die sicheren Stadtmauern: Eine vergilbte Karte der "Vandal Hearts"-Ländereien wird eingeblendet, und Ihr begutachtet per "Move"-Kommando Eure Reise-Routen. Wer beim Einkaufsbummel ein Sonderangebot versäumt, macht vor dem Feldzug nochmal einen kurzen Abstecher in die Stadt – die Gefährten warten derweil am lauschigen Lagerfeuer und speichern einen von zwei möglichen Spielständen. Hat Euer Trupp alle sieben Sachen beisammen und sich für eine Reiseroute entschieden, marschiert Ihr über die Landkarte zum nächsten Schauplatz: Die 2D-Hinterlegung weicht dem dreidimensionalen Kampf-Terrain. Während Eure Charakter-Sprites aufs Schlachtfeld ziehen, krabbeln auch die Computer-Gegner aus ihren Schlupflöchern. Ob Ihr gegen eine durchorganisierte Armee antretet oder eine bunt zusammengewürfelte Räuberbande aus dem Dickicht scheucht – der Computer schreibt Euch die Truppen-Aufstellung vor und erläutert mit Dialog-Fenstern die



Tiefer Griff in die Effektkiste: Die kleine Eleni versengt ihre Opfer mit wirren Regenbogenmustern.



Euer Priester hat sich hinter einem Runen-Wall verschanzt: Die transparenten Symbole werten Euren Defensivstatus auf.



Euer dreckiges Dutzend bezieht Aufstellung, die Schützen sondieren mit den roten Bodentexturen ihre Schußlinien.



Das Schweigen im Walde: In den Menüdörfern erwartet Euch drolliges Stilleben.

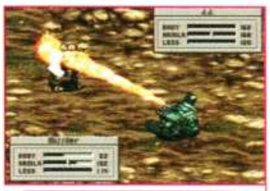


Bevor Ihr Euren neuen Gefährten am anderen Flußufer beistehen könnt, müßt Ihr die Schleuse dicht machen.

Siegesbedingungen: Ihr sollt einen Schützling ungeschoren durchs Gelände führen, eine feindliche Stellung auseinandernehmen oder Eure versprengten Gefährten zu einem Sammelpunkt lotsen. Gefährlicher als simple "Seek & Destroy"-Einsätze sind Vernichtungs-Gefechte: Nur wenn alle Monster in einem blutroten Pixelschwall verschwunden sind und Euer Feldherr mit heiler Haut davongekommen ist, feiert Ihr einen neuen Sieg. Aber bis Imps, sabbernde Mutanten und Golems durch den Texturen-Straub zu Kreuze kriechen, müßt Ihr die Fieslinge in klassischen Runden-Gefechten ausbooten: Nur wenn Ihr die Terrain-Vorteile nutzt, günstige Stellung bezieht und die Talente Eurer Leute richtig einschätzt, habt Ihr gegen die ausgeschlafene Computer-Übermacht eine Chance. Wer seine Mannen einzeln durchs Gelände hetzt und seine kampfschwachen Heiler ohne Eskorte ins Feld schickt, wird aufgerieben.

Vor allem grafisch nutzt "Vandal Hearts" die Playstation-Power: In 16-Bit-Strategiespielen seid Ihr durch zweidimensionale Szenarien marschiert und konntet Terrain-Widrigkeiten oft nur durch Datenfenster interpretieren, die "Vandal Hearts"-Einheiten schlagen sich die Köpfe hingegen vor greifbarer Szenerie ein: Sämtliche Objekte und Geländearten (Brücken, Hügel, Gräben) wurden aus Polygonen aufgeschichtet. Allein Eure Helden und die wüsten Nippon-Biester hat man als traditionelle Anime-Sprites auf der CD abgelegt. Dank 3D-Natur könnt Ihr Größe und Deckungsmöglichkeit einer Konstruktion besser einschätzen als bei den 2D-Klassikern: Ein, zwei Button-Drücke, und das ganze Echtzeit-Gebilde rotiert oder wird aus einem anderen Winkel eingeblendet. Beide Funktionen sind stufenlos einstellbar und zeigen Eure Recken mit ein bißchen Geduld aus der günstigsten Perspektive: Ihr begutachtet die Bewegungsweite Eurer Charaktere, sondiert Geländebesonderheiten wie Schleusen oder Aufzüge und schätzt die gegnerische Kampfstärke ein. Wer seine Truppe nicht in den ersten paar Zügen aufreiben will, wägt jeden Schritt sorgfältig ab: Kaum habt Ihr einen Hieb ausgeteilt oder einen Pfeil ins Ziel geschickt, antwortet Euer Opfer mit einer Konterattacke. Nur wer noch alle Trefferpunkte beisammen hat, kann einen Nahkampf wagen. Die angeschlagenen Kameraden bauen inzwischen eine Verteidigungslinie auf und halten Heilern sowie Magiern aufdringliche Gegner vom Leib, damit die zauberhaften Kollegen in aller Ruhe Polygon-Zunder geben können. *rb*

Die japanischen Teams von Square Soft und Quest haben als erste mit der flachen Taktik-Tradition gebrochen: Sowohl die Mecha-Gefechte in "Front Mission" (Square Soft) als auch die "Tactics Ogre"-Schlachten wurden von schräg oben (aus sogenannter "isometrischer Perspektive") ausgetragen. Aufwendige Polygon-Kulissen und Kameraschwenks waren auf dem Super Nintendo nicht möglich, trotzdem ziehen beide Titel auch technisch mit der 32-Bit-Konkurrenz gleich: Wer die detaillierten Zeichnungen vor rund zwei Jahren zum ersten Mal bewunderte, wähnte sich vor Playstation oder Saturn.



Mech-Gefechte mit Kampfanimation: "Front Mission" erschien 1995.



Ebenfalls von 1995: Quests isometrische "Tactics Ogre"-Schlachten.

! Obwohl dieses Isometrik-Märchen Konamis Einstand ins Strategie-Genre ist, wirken Interface und Charakter-Design von "Vandal Hearts" routiniert: Jeder Waffenbruder hat seine eigene Geschichte in petto, wartet mit individuellen Qualitäten auf und wird in den Gefechten bis zur letzten Pixelfaser gefordert. Die dreidimensionalen Schlachtfelder sind abwechslungsreich und sauber durchgestylt, die dritte Dimension wurde mit unterschiedlichen Höhen-Niveaus und Gemäuern fantasievoll ausgereizt. Zum Top-Taktiker fehlen allerdings Feinheiten wie versteckte Charaktere oder ein interaktiver Handlungsfaden: Einmal durchgespielt, verstaubt Eure CD im Regal. Wer eine oberflächliche Spielwelt und holprige Übersetzung verschmerzen kann, freut sich über stimmige Fantasy-Taktik mit deutschen Texten.



Robert Bannert

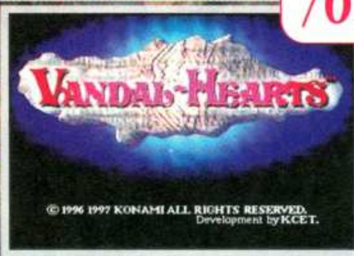


Ausgelaugt: Vor lauter Zauberei ging Eurer Priesterin der Saft aus. Sie entkorkt eine Phiole und tankt neue Energie.



Ihr beordert Euren "Swordsman" zum Aufzug: Fährt Dolan nach oben, wird die gegenüberliegende Plattform versenkt.

SPIELSPASS **76%**



HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	68%

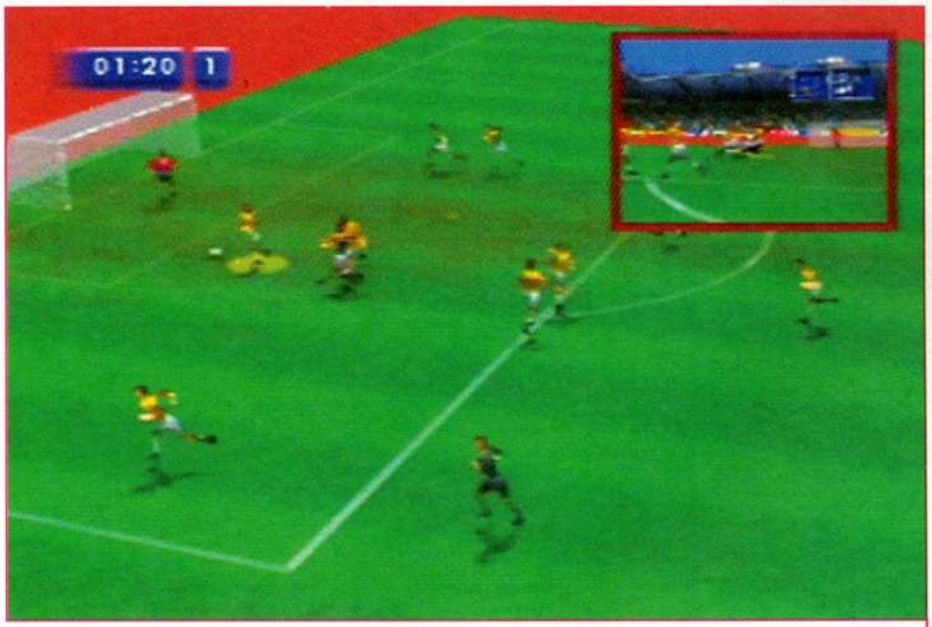
Runden-Strategie mit Rollenspieldaten und durchdachten 3D-Schlachtfeldern: Ohne Tiefgang, aber hochmotivierend.

AB 12

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Extended Play Productions • **Produzenten:** Bruce McMillan, Marc Aubanel • **Programmierung:** Shawn Taras, Dave Hards, Yggy King, Yuji Nakashima • **Grafik:** David Adams, Jackie Ritchie, Wayne Laybourn • **Sound:** Graeme Coleman

FIFA 64



Die "Bild im Bild"-Option ist leider unbrauchbar, da die eingeblendete Optik erstens verwirrt und zweitens den Blick auf wichtige Spiel-Ereignisse verbaut.



Im Gegensatz zum Zusatz-Blickwinkel (siehe links) fügt sich der Radar harmonisch in die Spielfeld-Optik ein



Die Zeitlupen-Wiederholung ist jederzeit abrufbar. Mit den C-Tasten schaltet Ihr die Blickwinkel durch.

Schneller als der Wind: Hat Electronic Arts relativ lange gebraucht, ihr Schlachtschiff „FIFA Soccer" auf die 32-Bitter umzusetzen, erscheint „FIFA 64" schon wenige Tage nach dem Deutschland-Start des Nintendo 64. Im Vergleich zu Playstation- und Saturn-Versionen offenbaren sich gleich zu Beginn Unterschiede. So fällt das dynamische Intro komplett weg, ein simples Menü stimmt auf den Fußball-Abend ein. Außerdem fehlt der gute Hallen-Modus – anscheinend auch ein Tribut an mangelnden Speicherplatz. Die restlichen Optionen entsprechen dafür weitgehend den Vorbildern: Ihr wählt zwischen Freundschaftsspiel, Liga- und Turnier-Modus. In dem klassischen Parameter-Menü entscheidet Ihr Euch zwischen Action-, Arcade- und Simulations-Einstellung (regelt u.a. Spielgeschwindigkeit und Müdigkeit der Kicker), bestimmt das Wetter und die Spieldauer. Außerdem werden Musik, Online-Kommentator (leider nur in englisch) und Soundeffekte aufeinander abgestimmt sowie Fouls, Verletzungen und Abseits an- bzw. abgeschaltet. Es versteht sich von selbst, daß Ihr die üblichen taktischen Variationen wie Mannschaftsaufstellung und Spielsystem ebenfalls vor dem Anpfiff justiert. Neben den National-Teams stehen 18 bis 64 Vereinsmannschaften aus fünf Ländern zur Verfügung.

Neu sind zwar nicht die acht verschiedenen Kamera-Perspektiven, aber dafür die "Bild im Bild"-Optik, die auch zugunsten eines Radars ersetzt werden kann. Allerdings bringt dieser zusätzliche Blickwinkel nur Probleme mit sich, da er immer einen Teil des Bildes und damit wichtige Ereignisse verdeckt. Wer im Spiel auf den Start-Knopf drückt, darf nicht nur eine neue Kamera aktivieren, sondern auch die Mannschaft umstellen und diverse Statistiken abrufen. Wer hat wie oft auf's Tor geschossen usw. – business as usual. Attraktive Torschüsse lassen sich in der Wiederholung analysieren, die Perspektive ist dabei frei wählbar. Um einen Spielstand zu speichern, müßt Ihr Euch ein Controller-Pak zulegen, da sich im Modul leider keine Batterie befindet. An „FIFA 64" dürfen vier Personen gleichzeitig teilnehmen, mehr Spieler via zusätzlichem Multiplayer-Adapter sind nicht erlaubt. *mg*

Testmuster von Theo Kranz, Tel. 0931/571601

Konamis

Konamis grandioses N64-Fußball, das wir in der MAN!AC 3/97 als „Perfect Eleven" im Import-Teil getestet haben, kommt leider etwas später als geplant nach Deutschland. Unter dem Titel „International Superstar Soccer 64" soll die komplett eingedeutschte Fassung (inklusive Sprachausgabe) nun spätestens im Mai erscheinen. Der Preis steht noch nicht fest, wird aber wohl kaum unter 140 Mark liegen. Wenn alles glatt geht, folgt in der nächsten MAN!AC ein Test der PAL-Version.



In jeder Beziehung besser: "ISS 64" von Konami (im Bild das Elfmeter-Training).

Das Ende einer Legende: Mit „FIFA 64" hat Electronic Arts endgültig den Ruf als Fußball-Experte verloren. Schon die 32-Bit-Versionen waren technisch unterdurchschnittlich, konnten sich aber mit bewährten Spielspaß-Algorithmen in den UEFA-Cup retten. Die technische Umsetzung auf Nintendos 64-Bit-Kraftwerk spottet allerdings jeder Beschreibung: Der Ball ruckelt, das Scrolling ruckelt, die Spieler ruckeln - eine Frechheit! Und spielerisch? Schwächer als die 32-Bit-Episoden, da u.a. der Hallen-Modus fehlt. Selbst die Präsentation ist lieblos: Sieht man von der brauchbaren Surround-Akustik ab, gibt's nur Tiefschläge. Daß die Wertung nicht ins Bodenlose abgleitet, liegt an den oben erwähnten „Positiv-Altlasten". Trotzdem kann ich nur jedem empfehlen, auf die PAL-Fassung von „Perfect Eleven/ISS 64" zu warten.



Martin Gaksch

SPIELSPASS 69%



64 BIT

HERSTELLER	
Electronic Arts	
SYSTEM	
Nintendo 64	
ZIRKA-PREIS	
130 Mark	
GRAFIK	SOUND
48%	68%

Technisch erschreckend schwaches "FIFA"-Update mit liebloser Präsentation und gnadenlos ruckelnder 3D-Optik.

AB 6









In der traditionellen "FIFA"-Menü-Präsentation sucht Ihr Spielmodi aus (leider ohne Hallen-Option), justiert Parameter und Mannschaftsaufstellung. Neben Länder-Teams stehen auch Vereinsmannschaften aus fünf Nationen zur Verfügung (Bild ganz rechts).

Andere Versionen

Auch die 32-Bit-Versionen von "FIFA Soccer" müssen der Weiterentwicklung bei Sportspielen Tribut zollen und werden hiermit auf 77% Spielspaß abgewertet.

Raven Project



Rundliche Voxel-Hügel statt eckigen Polygon-Massiven: Außer Farbtupfern läßt die flotte Technik allerdings keine Details zu.

PS Über ein Jahr nach dem PC-Release setzt Cryo die Science-fiction-Ballerei "Raven Project" für die Playstation um. Wie die Action-Haudegen von Novalogic ("Comanche") verlassen sich die französischen Entwickler auf flotte Voxel-Routinen. Lediglich die Fahr- und Flugzeuge von "Raven Project" (futuristische Jets, Raumgleiter und Mech-ähnlicher Stahlzweibeiner) werden als klassische 3D-Objekte berechnet.
Ihr manövriert Eure Polygon-Kolosse wahlweise aus Ego- oder Außenansicht durch kahlgeschlagene Einsatzgebiete oder startet zu "Wing Commander"-Gefechten ins Weltall. In FMV-Sequenzen spinnen Schauspieler in Render-Kulissen den Science-Fiction-Plot weiter, die nachfolgenden Aufträge werden aber trotz blumigem Vorgeplänkel als gradlinige Vernichtungsmissionen präsentiert: Ihr ballert mit Lasersalven oder zielsuchenden Raketen die Kampfraumer der außerirdischen Schurken vom Himmel oder zerblast waffenstarrende Geländevehikel. *rb*




Schauspieler-Dialoge, Einsatzmenüs und Render-Sequenzen wurden komplett eingedeutscht: Die doofen Texte stimmen selten mit den Untertiteln überein.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.


Robert Bannert

! Flotte Optik und abwechslungsreicher Soundtrack laden zum 3D-Flug ein – allerdings verleiden Euch hohlköpfige Widersacher die Action-Mission. Anstatt Euch einzukreisen oder mit hinterlistigen Manövern in die Ecke zu drängen, dotzen Polygonraumer und Battlemechs wie Billard-Kugeln durchs Terrain. Ihr könnt Eure Gegner weder austricksen noch die unterschiedlichen Waffensysteme sinnvoll einsetzen – lediglich die handliche Steuerung und die solide 3D-Grafik retten vor dem totalen Chaos.

Wie viele französische Kollegen haben sich die Cryo-Entwickler einen Namen als versierte Grafikkünstler gemacht: Adventures wie


"Dragonlore" kombinierte "Myst"-Knobelei mit FMV-Fantasy.

"Dragonlore" (PC, 3DO) oder "Lost Eden" (PC, CDi) zählten zu den Vorreitern der Renderwelle, schlitterten spielerisch aber dicht an der Nullgrenze vorbei.

SPIELSPASS 52%

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	67%

3D-Ballerei mit willkürlichen Gegner-Reaktionen und lauem Science-fiction-Plot. Technisch solide, aber kaum motivierend.

Spieldesign: Didier Chanfray • **Programmierung:** Olivier Lhermite • **Grafik:** Yaël Barroz, Jean-Marc Toroella, Etrange Libellule • **Sound:** Philippe Vachey

Little Big Adventure

Die französischen Entwickler von Adeline haben sich auf 3D-Edelgrafiken spezialisiert. Auch das letztjährige "Time Commando" bringt Gouraud-schattierte Render-



Vorgerendertes 3D: Trotzdem scrollen die Hintergründe mit Euren Bewegungen.

optiken auf den Monitor. Technisch ist es das aufwendigere Produkt. Wem "Little Big Adventure" zu langatmig ist, der riskiert einen Blick auf "Time Commando".



Durch das Faß rechts unten habt eine Höhle unter Eurem Haus erreicht. Was verbirgt sich hinter der verschlossenen Tür?



An dem Soldaten hinter den Sandsäcken müßt Ihr etliche Male vorbeilaufen. Laßt Euch nicht von seiner Schrotflinte erwischen.

PS Drei Jahre nach seinem verdienten Ruhestand holt Entwickler Adeline seinen ungewöhnlichen Helden Twinsen aus dem Altersheim und schickt ihn ins erste Konsolenabenteuer. Vier Rassen leben auf Twinsun: Die Quetsch, zu denen auch Twinsen gehört, sind durch ihre Skalplocke gezeichnet und nicht zu verwechseln mit den Pummeln, ihren schwergewichtigen Vettern. Die Dickos sind träge Elefantenwesen, dafür sehr kräftig. Dagegen wirken die hektischen Haasis mit ihren langen Ohren wie Bugs Bunny auf einem Duracell-Trip. Aus diesen vier Grundarten klont der böse Dr. Funfrock seine eigene Armee von Mischtypen und reißt mit ihnen die Macht an sich.

Um Funfrock zu besiegen, kämpft, rätselt, läuft und schleicht Twinsen in vier Verhaltensmodi durch die isometrische Ober- und Unterwelt von Twinsun. Normalerweise schreitet er gelassen und untersucht auf Tastendruck Schränke, Kisten und Truhen, spricht mit Leuten und löst Liftplattformen aus. Im sportlichen Modus joggt er durch die Gegend und überspringt Abgründe. Rücken ihm Verfolger auf den Pelz, wird im aggressiven Modus aus dem friedlichen Twinsen ein faustschlagender Prügelknabe. Um unerkannt hinter dem Rücken einiger Wachen vorbeizugelangen, schleicht Twinsen schließlich im unauffälligen Modus auf Zehenspitzen. Da Ihr zu Beginn des Spiels aus dem Gefängnis ausbrecht, werdet Ihr ständig verfolgt. Um nicht aufzufallen, besorgt Ihr Euch ortstypische Kleidung: Im Gefängnis ist der weiße Aufseheranzug modern, in der Stadt macht Ihr mit einem blauen Kittel die bessere Figur. Mit ihm erhaltet Ihr die Fähigkeit, einen magischen Ball zu schleudern, um die gefährlichen Wächterklone aus der Distanz zu erledigen. Ihr müßt zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle zu sein: In der Taverne hilft man Euch erst weiter, wenn Ihr die Aufseherkluft abgelegt habt. Gehen Lebensenergie und Mana-Reserven zu Ende, helfen die in Kisten, Schränken und Truhen versteckten Extras. Einige davon verstaut Ihr im geräumigen Inventory, um sie an anderer Stelle zu benutzen.



Erwischt: Ein Wächterklon hat Euch beim Eindringen in Euer Haus ertappt und deckt Euch mit Streuschüssen ein.



Trautes Heim, Glück allein: Wird Eure Ruhe durch aufdringliche Polizisten gestört, flüchtet Ihr durch den Kamin.



Den Graben überwindet Ihr mit einem gewagten Satz. Tastet Euch vor dem Absprung vorsichtig an die Kante heran.

! Drei Jahre sind seit Twinsens PC-Release vergangen - Zeit genug, um die Technik auf 32-Bit-Niveau zu hieven. Doch Fehlanzeige: Twinsen bewegt sich quälend langsam, hat es nicht gelernt, aus vollem Lauf zu springen. Die einzelnen Szenarien werden noch immer "umgeklappt", ist Scrolling allen ernstes so schwer zu realisieren? Nun gut, die Technik ist rückständig, dafür sind die Story und die knackig schwierigen Rätsel intelligent konstruiert. Nur wenige Spiele zaubern eine ähnlich dichte Atmosphäre auf den Bildschirm, die Iso-Optik wirkt liebevoll. "Little Big Adventure" ist umso interessanter, da der Adventure-Fan nur wenige Alternativen hat. Wer den zähen Spielfluß verkraftet und vor langen Suchorgien nicht flüchtet, sollte zugreifen: Gönnt der liebevollen Geschicklichkeits/Abenteuer-Mischung einen Blick.



Robert Bannert

SPIELSPASS 69%



HERSTELLER Electronic Arts

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 60% **SOUND** 55%

Isometrisches Action-Adventure mit putziger Comic-Grafik und netten Animationen. Durch die träge Steuerung sehr langatmig.

AB 12

Andere Versionen
Abgesehen vom PC-Original sind keine anderen Versionen erhältlich.

Entwickler Sculptured Software, USA

Space Jam



Immer feste drauf: Wenn sich eine Handvoll beleibter Toons unter dem Korb balgen, wird's eng.



Im Vergleich zur Playstation-Version hat sich praktisch nichts geändert: Eine Handvoll Toons balgen sich sich auf dem Basketball-Court, als Krönung wirkt Superstar Michael Jordan mit. Das humorvolle Dunking-Spektakel ist mit einem halben Dutzend Bonusspielchen angereichert, dessen Unterhaltungswert von "ganz witzig" bis "völlig daneben" reicht. Wer allerdings die Looney Tunes um Bugs Bunny in sein Herz geschlossen hat, wird sich über die drolligen Animationen so freuen, daß er das mittelmäßige Drumherum gerne in Kauf nimmt. Im Vergleich zu den verschiedenen "NBA Jam"-Varianten kommt "Space Jam" spielerisch unter die Räder – egal, ob 2x2 oder 3x3 Basketballer mit ihren individuellen Special-FX auf dem Platz sind. Lockt Ihr sechs Leute samt Multiplayer-Adapter in Euer Spielezimmer, dann geraten die teils konfusen Spielzüge ins Hintertreffen und summieren sich zu einem gruppendynamischen "Just for Fun"-Erlebnis. Ernsthafte Basketball-Freunde sollten Abstand halten. *mg*

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	51%

Michael Jordan im Reich der Looney Tunes: Actionreiches Gag-Basketball mit netten Cartoon-Animationen, aber spielerischen Defiziten.

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 2/97 mit 60% Spielspaß getestet.

Entwickler Silent Software, USA

Return Fire



Inselparadies für Kriegstreiber: Auf dem Saturn ist "Return Fire" ein ruckliges Militaristenvergnügen.



Das Sega-"Return Fire" kommt spät, ist als scrollendes und zoomendes Action-Spiel aber noch immer konkurrenzlos. Um in 200 Levels die feindliche Fahne aufzuspüren, freizuballern und ins eigene HQ zu karren, wechselt Ihr zwischen vier verschiedenen Vehikeln, die sich in Geschwindigkeit und Bewaffnung, Panzerung und Radarausstattung unterscheiden.
Neben der Beherrschung der Fahrzeuge (der Panzer ballert mit schwenkbarer Kanone, der Jeep ist so flink, daß Ihr anfangs gegen jedes Hindernis scheppert), spielt Taktik eine Rolle: Wie und in welcher Reihenfolge Ihr Panzer, Jeep, Helikopter und ASV (jeweils dreimal vorhanden) einsetzt, ist die Kernfrage jeder Mission.
Durch die sauber ertüftelten Stellungen des Feindes, den bombastischen Klassik-Soundtrack und den Duell-Modus fällt das "Return Fire"-Manko kaum auf: Bis in den letzten Level tauchen keine Feinde auf, die Ihr nicht schon in der ersten Welt aufs Korn genommen hättet: Viel Action, wenig Abwechslung. *wi*

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER	GT
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	80%

Ruckliges Scrolling und verpixelte Zwischensequenzen unterscheiden das spannende Action-Spiel von seinen 3DO- und Playstation-Gegenstücken.

Andere Versionen
Neben der 3DO-Urversion testeten wir auch die Playstation-Umsetzung (81% Spielspaß in MAN!AC 8/96).

Entwickler: Clockwork Games, GB

Speedster



Die Highway-Auffahrt erlaubt Euch den Blick auf tiefergelegene Straßenzüge.



Hilfreich: Kurzzeitig eingeblendete Wegweiser warnen Euch vor Kurven und Abzweigungen.



Noch liegt der Pulk eng beisammen: Beim Überholen versucht Ihr, Eure Gegner in's Bankett zu schieben!



Jetzt wird's eng: Laßt Euch nicht ins Kiesbett auf der rechten Straßenseite abdrängen!

Clockwork Games setzt sich aus ehemaligen Mitgliedern des renommierten englischen Entwicklers DMA-Design zusammen, das sich Ende der 80er-Jahre mit "Lemmings" und etlichen Nachfolgern



Debüt von Clockwork-Games: Das witzige "3D-Lemmings".

zu Ruhm und Wohlstand programmierte. Folgerichtig war "3D-Lemmings" der erste Titel von Clockwork Games. Seit 1995 ist es um die bei Psygnosis unter Vertrag stehenden Uhrwerker still geworden, mit "Speedster" melden sie sich jetzt zurück.

PS Fernfahren statt Fernsehen: Trotz einstellbarem Zoom-Level (mit Hilfe der L/R-Taster) bleibt Ihr optisch nur Zaungast bei den acht WM-Läufen von "Speedster". Die drängelnden und quietschenden Flitzer seht Ihr dramatisch erhöht wie aus einem Helikopter unter Euch vorbeirauschen, ab und und zu versperren auch Brücken und Gebäude das Geschehen.

Ihr geht entweder in der "High Performance"-Klasse mit schnellen Sportwagen oder im "Heavy Metal"-Haufen mit bulligen Pick-Ups an den Start. Die Regeln sind gnadenlos: Überquert Ihr nach spannendem Finish nicht als erster die Ziellinie, müßt Ihr auf demselben Kurs nochmal 'ran. Da die acht auf der Startgeraden heulenden Boliden in etwa dieselben Leistungsdaten besitzen, könnt Ihr allerdings nicht einfach mal kurz aufs Gas steigen und die Meute überholen: Nur durch sorgfältiges Ausfahren der Ideallinie macht Ihr Meter um Meter zum Vordermann gut. Befinden sich zwei Fahrzeuge auf gleicher Höhe, artet der Überholvorgang meist in kompromißloses Gedrängel aus, bis einer der beiden Hitzköpfe in der Böschung hängt. Findet Ihr die Steuerung zu träge, aktiviert Ihr im Optionsmenü die "Fast"-Steuerung, die das Einlenken beschleunigt: Unvermittelte 180°-Kurven verlangen nämlich zügige Schlitter-Manöver, um nicht zeitraubend aus dem Stand beschleunigen zu müssen. Teilt sich die Fahrbahn, wissen Veteranen, welche Gabel einige Zehntel schneller zu fahren ist, Abkürzungen findet Ihr im Zeitfahr-Modus heraus: Ohne diese Kniffe schafft Ihr nicht einmal den Weg zum nächsten Checkpoint, geschweige denn zur Champagner-Dusche. Die malerischen Polygon-Kurse führen Euch zu herbstlichen Naturlandschaften, schneebedeckten Uferböschungen, mitten in den heißen "CwG"-Motodrom und an der Meeresküste vorbei. Schnappt Ihr Euch einen Kumpel, dürft Ihr Euch auf vertikal geteiltem Bildschirm duellieren: Ist der Hausherr zu schnell, nutzt der zurückliegende Raser den einstellbaren "Boost"-Turbolader.

Technisch glänzen die "Speedster"-Strecken mit flüssigem Scrolling, die Mittellinien-Texturen allerdings leiden unter Zick-Zack-Verzerrung. Rekorde wandern auf die Memory-Karte, analoge Pads ("NeGcon") und Lenkräder werden unterstützt. *cb*



Splitscreen-Action: Leider erkennt Ihr im Zweispieler-Modus eine scharfe Kurve erst in letzter Sekunde.

! "Speedster" entpuppt sich als leichtverdauliches Autorennen mit Anleihen an die "Micro Machines", kann dessen Multispieler-Potential aber nicht erreichen. Denn trotz witziger Drängeleien begegnen sich zwei menschliche Kontrahenten auf den recht langen Stecken nur selten. Einzelspieler haben einige Stunden zu tun, sich die verzwickten Kurs-Layouts einzuprägen und 180°-Drifts zu erlernen. Danach macht sich Monotonie breit: Fahrerische Kniffe sind nicht vorgesehen, Ihr schwebt zu hoch über dem Geschehen, um wirklich mitzufiebern. Die weitgehend fehlerfreie Grafik führt Euch durch malerische Polygon-Landschaften, leider vermittelt sie selbst im Maximal-Zoom nur ein kümmerliches Geschwindigkeitsgefühl. Ein netter Zeitvertreib für jüngere Sony-Fans, der jedoch kein "echtes" 3D-Rennspiel ersetzen kann.



Christian Blendl

SPIELSPASS 61%



HERSTELLER	
Psygnosis	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
61%	69%

Schmuckes Polygonrennspiel aus der Vogelperspektive. Mangelnde Fahr-Finessen schränken die Motivation ein.

AB 6

Andere Versionen
Neben einer PC-Version sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Mass Destruction



Euer Panzer soll eine Luftflotte am Landen hindern: Ihr ballert Flughafen-Tower und Sendeschüsseln zu Schlacke.



Hungriges Vernichtungswerkzeug: Der Flammenwerfer ist fatal und flächendeckend, frißt aber jede Menge Brennstoff.

Moderne Kriegsführung im Spielzeug-Look: Entwickler-Team NMS ("Tilt"-Flipper) läßt die Panzer rollen und präsentiert possierliches 3D-Gefährt im "Return Fire"-Outfit.
Wie im amerikanischen Vorbild beobachtet Ihr schnucklige Mini-Panzer und Schrumpfsoldaten von schräg oben, Häuserblöcke, Befestigungsanlagen und Kriegsmaschinerie wurden aus Polygonen konstruiert und auf einen Bitmap-Untergrund gepflanzt. Bevor Ihr mit Eurem Matchbox-Tank durch 3D-Mauern kracht und die gegnerischen Spielzeugsoldaten mit Splittergranaten durchlöchert, schlendert Ihr in den virtuellen Panzer-Hangar: Hier stellt NMS auf spiegelglattem Stahluntergrund drei unterschiedliche Errungenschaften der digitalen Panzer-Miniaturisierung vor. Ein Textkasten im unteren Bildschirmeck verrät Euch Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft der Modelle.



Der RA-Flughafen wird scharf bewacht: Die Helikopter könnt Ihr nur mit Splittergranaten aus der Luft holen.

Nachdem sich Euer Liliput-Legionär in den 3D-Panzer gezwängt hat und aus der Options-Garage gerollt ist, studiert Ihr die eingedeutschten Einsatz-Prämissen und ballert Euch durch eine von fünf Kampagnen: Wer Zugang zur letzten Missions-Serie besitzt, hat gut und gerne ein Dutzend Einsätze hinter sich, etliche Highscores gebrochen und kann seinen Tank im Schlaf durch tückisches Terrain manövrieren.
Ohne Händchen für den holprigen Untergrund ist der Panzer-Pilot zwischen Sanddünen, Palmen-Hainen und Trümmerhaufen verloren: Obwohl als 2D-Fläche angelegt, wurden sämtlichen Geländeverwerfungen Kollisionsroutinen spendiert – wer sorglos über eine Bodennarbe rollt, kullert schnell in eine Grube. NMS' Terrain-Abfragen legen Euer Polygon-Panzerchen auf die Seite und passen die Geschwindigkeit den Gelände-Gegebenheiten an. Eure Ketten tun sich auf dem Geröll-Gelände schwer: Rollen von allen Seiten Panzer und Jeeps über die Hügel, justiert Ihr mit Links- und Rechtstastern schnell den Geschützturm und schaltet zur günstigsten Waffe durch. Bazooka-Schützen, Fallschirmspringer und ähnliche Kamikaze-Kommandos erledigt Ihr mit dem Maschinengewehr. Wer Stahlträger und Beton-Gebäude zertrümmern will, wählt panzerbrechende Großkaliber – in der Pixelasche findet Ihr oft Reparatur-Kits oder Munitionskisten. *rb*



Puppenstube: Wenn Ihr die Hausdächer runterballert, erkennt Ihr Schlafzimmer, Küche und Diele.



Unter Wasser wird Eure Anzeigen-Tafel geflutet: Schlagen die Wellen über den Rand, ist Euer Pilot ertrunken.

Profilics

"Mass Destruction"-Vorbild "Return Fire" erschien 1995 für das 3DO: Optisch und spielerisch dem BMG-Titel sehr ähnlich, sprach das militante Massaker allerdings eher ältere Semester an. Steuerung und Einsatz-Design erforderten eine längere Warmspielphase als "Mass Destruction" und verlitten ungeduldigen Gemütern den Baller-Spaß. Pluspunkt: Neben dem Panzer seid Ihr mit Jeep, ASV und Hubschrauber durch's Gelände gedüst, cleverer Vehikel-Wechsel war für einen erfolgreichen Einsatz Grundvoraussetzung.



1995 für das 3DO, 1996 für die 32-Biter: Das Army-Werbespiel "Return Fire" von Profilic.

NMS stellt eindrucksvoll die alte Zocker-Weisheit "Simple Spiele sind oft die besten" unter Beweis: Schießen, was das Zeug hält und allen Options-Ballast sprengen. "Mass Destruction" ist simpel, schmuck und dank makelloser Steuerung die explosivste Action-Mischung im 32-Bit-Arsenal. Wo "Return Fire" viele Spieler durch das unzugängliche Interface (und die holprige Technik) vergrault, bestechen die BMG-Panzer mit einer traumhaft einfachen Steuerung: "Einschalten, einsteigen und losrollen!" lautet der Befehl, dem sich kein Konsolen-Besitzer mit Baller-Blut widersetzen kann. Ob zur Notsprengung oder zum ausgewachsenen Feldzug – mit "Mass Destruction" donnert Ihr durch die intelligenteste und musikalisch abwechslungsreichste Vernichtungsorgie seit "Desert Strike" – schade, daß der Action-Zauber nach 24 Einsätzen verraucht ist.



Robert Bannert

SPIELSPASS 85%



HERSTELLER	BMG
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	79%

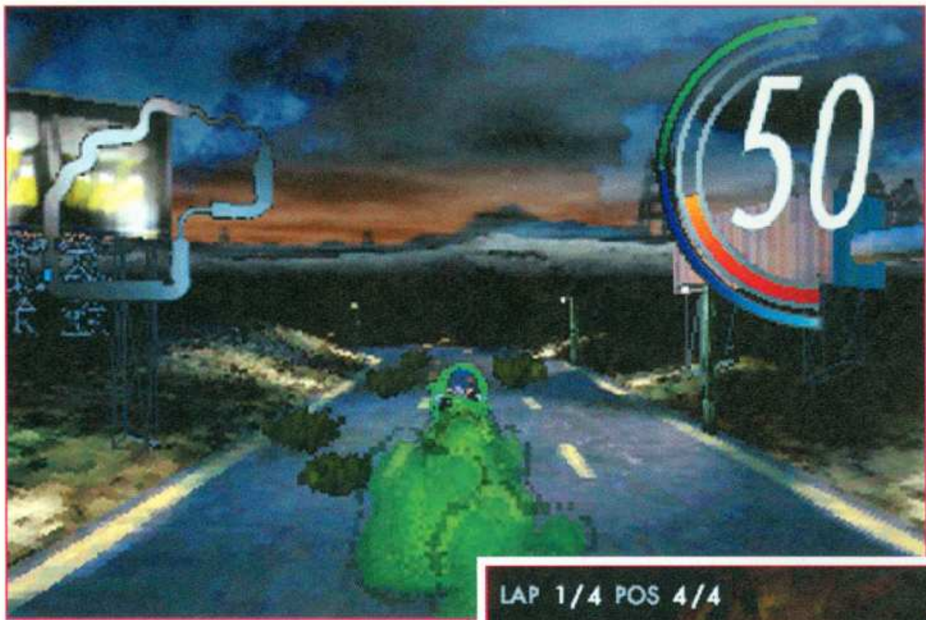
Klein, aber fein: Panzer-Miniaturen donnern mit konkurrenzloser Steuerung durch detailliertes Einsatz-Terrain.

AB 16

Andere Versionen
Eine Playstation-Version ist für den Sommer in Vorbereitung.

Entwickler: Scavenger, USA

Scorcher



Aus der Bahn! Mit massivem Nitro-Einsatz (die grünlichen Wolken) rast Ihr auf einer der seltenen Geraden voran.



Schanzen-Wagnis: Setzt Ihr vor dem Sprung Nitro ein, segelt Ihr meist in die Böschung und verliert Zeit.

Fahrer-Quartett:

Warum sich nur vier "Scorcher"-Piloten an den Start wagen, erfahrt Ihr spätestens nach einer lustigen Vierer-Rangelei auf der Start- und Zielgeraden: Die sonst flüssige Grafik schaltet zwei Gänge zurück, und die Draht-Bälle stupsen sich in Zeitlupe gegenseitig von der Ideallinie. Kaum habt Ihr die Gegner abgedrängt, kommt Euer ungewöhnliches Gefährt wieder auf Touren. Statt das Technik-Problem auszumerzen, hat Scavenger lieber den Teilnehmerstamm rigoros zusammengestaucht: Wären zehn Fahrer am Start, würde die Grafikroutine vollends überfordert!

Gebt Euch die Kugel: In düsterer Zukunft, wo Heerscharen von Industrieschloten den Horizont verqualmt und Gewässer sich in gelblich schimmernde Kloaken verwandelt haben, sucht Ihr Euren Nervenkitzel in obskuren Rennveranstaltungen. Da Sprit knapp und der Gebrauchtauto-Markt zusammengebrochen ist, steigen die "Formel 1"-Erben in kugelförmige Käfige, die mit Nitro-Boosts Fahrt gewinnen. Veranstaltet werden die Wettbewerbe im Industriegebiet nebenan: Drohend erheben sich Hindernis-gespickte Parcours aus Stahl und Beton über der Ruinenlandschaft, Löcher und Schanzen lassen unvorsichtige Raser schnell in's verseuchte Umland plumpsen. Im Weg stehende Zaun-Fragmente überspringt Ihr aus voller Fahrt, spezielle Farbfelder belohnen Euch mit zusätzlichen Nitro-Tröpfchen oder entpuppen sich als verlangsamende Brems-Areale. Um die trägen Gefährte zu steuern, lenkt Ihr nicht nur mit dem Steuerkreuz nach links und rechts: Per L/R-Taster versucht Ihr Euch an drastischen Kurskorrekturen, den daraus resultierenden Geschwindigkeitsverlust macht Ihr mit einigen gezielten Nitro-Einsätzen auf der nächsten freien Gerade wieder wett. In Wettbewerben tretet Ihr gegen drei CPU-Fahrer an (andere Piloten erlagen wohl ihren Chemiemüll-Allergien), die gnadenlos davonziehen, solltet Ihr die Tücken der Strecke nicht genau kennen. Besser, Ihr übt im "Practice"-Modus auf einem der sechs Kurse vorab, wo gefährliche Stellen auf Euer Kugel-Mobil lauern. Im "Grand Prix"-Wettbewerb mit Checkpoint-Zeitlimit dagegen dürft Ihr noch nicht alle Abschnitte anwählen: Erst mit dem Plazierungs-Erfolg sichert Ihr Euch die Berechtigung für das nächste "Scorcher"-Rennen. *cb*



Wie die Lemminge: Das Fahrer-Quartett quält sich durch die verrosteten Tunnelsysteme.



Raumflug: Mit gezündetem Nitro-Afterburner steigt Ihr in die Luft. Fragt sich nur, wo Ihr landen werdet...



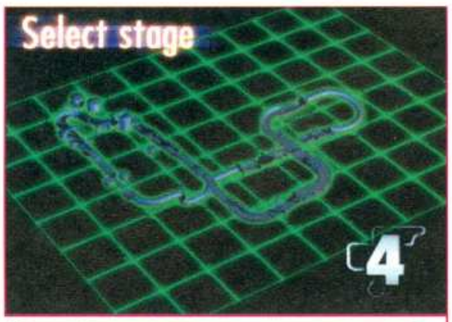
Kanal-Ausflug: Auf schmalem Grat (und mit Nasenklammer) rollt Ihr durch das schmucklose Abwasser-System

SPIELSPASS 59%



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	67%

Düsteres Rennspiel mit überladenem Geschicklichkeits-Anteil. Leider kommt kein richtiger Spielfluß auf.



Übungsrennen: Vier der sechs futuristischen Rennstrecken dürft Ihr sofort anwählen.

! Technisch kann man den Scavenger-Jungs keine Vorwürfe machen: Die "Dark Future"-Atmosphäre kommt dank stimmiger Farbwahl und passenden Synthie-Tracks großartig, das Renngeschehen ist annehmbar flüssig. Doch damit hat sich's auch schon mit den Vorteilen. Die mit Fallen, Löchern und Schanzen übersäten Kurse machen jede Runde zum Nerven-Test: Fällt Eure träge Kugel (die keine filigranen Steuermanöver akzeptiert) von der Bahn, dauert es einige Sekunden, bis Ihr wieder Fahrt gewinnt... und prompt erneut über die flache Böschung purzelt! Solcherlei genervt, schmeißt Ihr bald das Pad an die Wand. Schnelle Rennaction hätte aus "Scorcher" einen pfiffigen "Wipeout"-Flitzer gemacht, so ist's ein kniffliges Geschicklichkeitsspiel für "Marble Madness"-Liebhaber: Thema verfehlt, Unterhaltungswert Geschmackssache!



Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler Capcom, Japan



Megaman X3



Job-Sharing: Gerät Megaman in Bedrängnis, wechselt Ihr schnell zu Roboterkumpan Zero.

Mit der Saturn-Umsetzung der Super-Nintendo-Hüpferei "Megaman X3" hat sich Capcom zumindest optisch nicht mit Ruhm bekleckert: Ein Super-Game-Boy-ähnlicher Rahmen umfaßt den Blechmarathon, die ohnehin winzigen Gegner wirken dadurch noch mickriger. Ansonsten wurde das Vorbild originalgetreu umgesetzt: Auf dem Weg zum Mechbandit Sigma stürmt Ihr wild um Euch ballernd acht Eis-, Metall- und Bergwerksfestungen, die Sigmas Untergebene verbissen verteidigen. Pro Kopf kassiert Ihr eine schlagkräftige Extrawaffe. Die spärlich verteilten (aber höchst gefährlichen) Blechgegner fordern Euer Reaktionsvermögen, die Steuerung greift pixelgenau.
Den kahlen Levels hätten ein paar neue Features und FX-Spielereien gut gestanden. Obendrein sind die Rockgitarren von CD kein Stück ausgefeilter als die Riffs der 16-Bit-Version. Auch wenn "Megaman X3" mit durchdachtem Leveldesign und knallharten Gegnern glänzt, sollten Importfans eher auf das prunkvollere "Rockman 8" (MANIAC 3/97) zurückgreifen. *oe*

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER Capcom
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 60% **SOUND** 65%

Orginalgetreue Umsetzung der 16-Bit-Hüpferei: Hinterhältige Gegner und verzwickte Levels motivieren, veraltete Technik schockt Polygon-Fetischisten.

Andere Versionen
Einen ausführlichen Importtest der Playstation- & Saturn-Versionen findet Ihr in MAN!AC 7/96, den Test zum Super-Nintendo-Vorbild in MAN!AC 5/96.

Entwickler Capcom, Japan

Megaman X3



Kinder haben Vortritt: Die gemeine Roboterbiene schickt Ihren Nachwuchs als Vorhut.

Auch Playstation-Hüpfer führen Megaman in den Kampf gegen Sigmas Mechbande: Wie im Nintendo-Vorbild stampft Ihr nicht nur zu Fuß los, sondern lenkt auch Amphibien-, Raketen- und Transportmechs durch neun düstere Industrielevels, um die fiesen Metallunholde aus dem Weg zu räumen und ihre Extrawaffen abzusahnen. Im Gegensatz zur Saturn-Version genießt Ihr die traditionell äußerst hinterhältigen Levels im Vollbild, an den winzigen wie sparsam verteilten Gegnern hat sich jedoch nichts geändert. Dafür motivieren Euch die versteckten Rüstungsteile und Energiecontainer zu ausgiebigen Forschungsreisen, Geheimkammern mit Extraleben versorgen Euch zur rechten Zeit mit Ersatzrobotern. An besonders schweren Stellen ruft Ihr Roboterkumpel Zero zu Hilfe, der Euch mit seinem Laserschwert und Sprungstiefeln zur Seite steht. Auch auf der Playstation wirkt die 16-Bit-Umsetzung etwas kahl, die Hintergrundsounds gleichen dem Vorbild: Trotz Dolby Surround fehlt es dem Klang an Fülle. *oe*

SPIELSPASS 76%

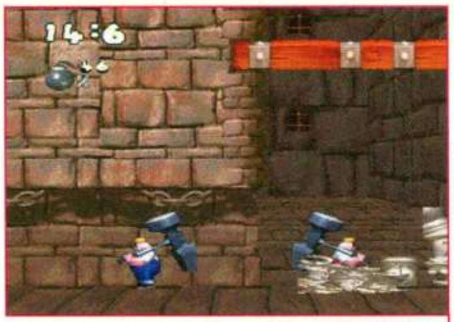
HERSTELLER Capcom
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 62% **SOUND** 65%

16 Bit-Umsetzung mit FMV-Schnipseln: Die Playstation-Version verwöhnt mit Vollbild, 32-Bit-Fans bemängeln jedoch die kahle Optik.

Andere Versionen
Einen ausführlichen Importtest der Playstation- & Saturn-Versionen findet Ihr in MAN!AC 7/96, den Test zum Super-Nintendo-Vorbild in MAN!AC 5/96.

Entwickler: Rage Software, GB

Trash-it



Teamwork im Alien-Schloß: Mit den Monster-Hämmern gebt Ihr Statuen und Backsteinmauern Saures.



Die Tore auf dem Schrottplatz bilden den ersten Endgegner: Hämmert innerhalb des Zeitlimits die Bohlen in Stücke.

Entwickler

Rage Software ist 32-Bit-Fans noch von den grausamen "Revolution X"-Umsetzungen und der verpfuschten Saturn-Version eines indizierten 3D-Shooters bekannt. Erfolge verzeichnete Rage dagegen mit "Striker", einem famosen Fußball-Epos für das Super Nintendo. Für Codemasters entwickelten die Engländer unter dem "Sportsware"-Label eine 32-Bit-Version des Inselsports Rugby ("Jonah Lemu Rugby"). "Trash-it" stellt den ersten Titel aus der "Arcadeware"-Reihe dar.

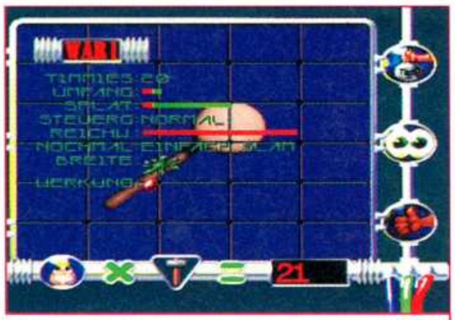
Das "Rage"-Firmenlogo: Nach einigen Gurken zeigt der Entwickler aufsteigende Tendenz.

PS Die Jagd nach dem größten Hammer: Das "Trash-it"-Abrißkommando schickt Euren pummeligen Bauarbeiter über scrollende Müllhalden und morsche Gemäuer, damit er sich durch redliche Jump'n'Hammer-Action neue, noch größerer Werkzeuge verdient. Die Aufgaben sind vielfältig: Ihr kraxelt an Stahlketten empor, zwängt Euch unter massiven Abrißbirnen hindurch und springt auf Wippen, um an höhergelegene Backsteine zu gelangen. Hat Jack zerbrechliche Gegenstände wie miefende Kühlschränke und wurmstichige Holzbalken vor sich, greift er instinktiv in die Tasche, schnappt sich den jeweils aktiven Hammer und drischt auf die Polygon-Haufen ein, daß es nur so staubt. Das bringt den unter permanentem Zeitdruck stehenden Streetworker nicht nur näher an die Glocke des Levelendes heran, sondern scheucht auch punkteträchtige Timmies, kleine Wusel-Wesen, ans Tageslicht. Umgehend zaubert Jack seinen ebenfalls immer griffbereiten Staubsauger aus der Zollstock-Tasche und saugt Trümmer und Timmies gleichermaßen ein: Für jeweils 10.000 Tonnen Schutt kassiert Jack zusätzliche Continues, Timmies tauscht er im Hammer-Supermarkt gegen frisches Werkzeug. Doch Vorsicht beim unüberlegten Klopfen an Hochhäusern: Bearbeitet Ihr das Fundament größerer Gebäude, locken zwar beeindruckende Kettenreaktionen, fällt dem armen Jack dabei jedoch ein Ziegel auf die Rübe, verliert er alle mühsam gesammelten Timmies.



Handwerk hat goldenen Boden: Per Rakete reist Jack zu einem Kunden im All.

Auf der isometrischen Oberwelt-Karte sucht Ihr Euch den gewünschten Bauplatz aus, später dürft Ihr zwecks Punkte-Aufbesserung auch in bereits absolvierten Levels nochmal in die Hände spucken. Wechselt Ihr den Gesamt-Abschnitt (jeweils ca. fünf Einzeltouren), speichert Ihr auf Karte oder Zettel. Habt Ihr genug vom einsamen Zerstören, laßt Ihr in den Multispieler-Modi per Multitap Eure Kumpels mit an die Konsole: Bis zu vier Teams jagen gegen die Uhr nach der rettenden Glocke, indem sie gekonnt zusammenarbeiten und den gegnerischen Bautrupp mit gezielten Hammerschlägen auf Zehen und Trampolins sabotieren. Aus einer Handvoll Start-Levels sucht Ihr dabei Eure Lieblings-Arena aus; entfernen sich die Team-Kameraden, zoomt die Kamera aus dem Geschehen nach hinten. *cb*



...nicht nur bei Obi: Im Hammer-Laden beäugt Ihr die neuesten Artikel der Render-Handwerksmesse.



Brutalität im Bücherregal: In den Schmökern und Gläsern verstecken sich viele der Timmie-Wuslons.

Mit der knobellastigen Mischung aus "Boulder Dash", "Lemmings" und einem Niedlich-Jump'n'Run kommt schnell Laune auf. Technisch ansprechend präsentiert, hüpft und hämmert Ihr flüssig auf farbenfrohen Bitmap-Ebenen mit zerstörbarem Polygon-Schutt. Die Mehrspieler-Modi sind trotz Zoom-Feature unübersichtlich, da Ihr manchmal mit Zwerg-Figuren herumhantiert. Dem Einspieler-Gehämmere geht trotz Werkzeug-Supermarkt langfristig die Puste aus: Für Actionspieler kracht's zuwenig, den besonnenen Tüftler streßt hingegen das gnadenlos hektische Zeitlimit. Wem es nach einem professionellen Action-Knobel-Zwitter dürstet, heuert auf der "Trash-it"-Baustelle an und freut sich über zahlreiche Gimmicks und durchdachtes Level-Design. Leider ist die Spielspaß-Lohntüte relativ schmal.



Christian Blendl

SPIELSPASS 63%



HERSTELLER: GT Interactive
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 71%
SOUND: 64%

Hübsch präsentiertes Bauarbeiter-Knobelspiel mit netten Gags und Multispieler-Features, aber untertariflichem Spielspaß.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Design Paul Johnson, Mike Bareham & Jon Baddeley
Programmierung Paul Johnson, Andy Clark, Peter Dabbs & Jon Baddeley
Grafik Mike Bareham, Kevin Green, Kwan Lee ua.
Sound Tom Grimshaw & Claire Brown (FX) Arthur Cowdrey, Andy Wood ua. (Musik)

Bedlam



Der Rächer der Falschparker: Mit Eurem Feuerschuß richtet Ihr ein züngelndes Flammeninferno an.

Nach den Playstation-Kriegern stampfen nun auch Saturn-Mechs durch die 30 isometrischen Industriekomplexe von "Bedlam". Mit Laser, Streuschuß und Granaten ballert Ihr auf mehreren Ebenen schleimigen Aliens und schießwütigen Kampfdronen eins vor den Latz, Radar und Übersichtskarte warnen Euch vor dem Feind und weisen den Weg zum Ausgang. Laserbarrikaden und zugehörige Generatoren sorgen für Rätseleinlagen, Aufzüge befördern Euch auf höhere Ebenen wie Dächer und Plateaus, die durch Brücken verbunden sind. Im Vergleich zur Playstation-Version wurde das gröbste Ruckeln beseitigt, an den kaum animierten Gegnern hat sich jedoch nichts geändert. Leider sorgt auch auf dem Saturn die unübersichtliche Karte für einige Rätsel, die Bewaffnungsoption ist ebenfalls spärlich ausgefallen. Dafür heizen deutsche Bildschirmtexte, ratterndes Gitarrengeschrubbe und reichlich Alien-Nachschub die Ballerstimmung an. Unerfahrene Mechpiloten speichern den Spielstand per Memory Card. *oe*

SPIELSPASS 50%
HERSTELLER Mirage
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 48% **SOUND** 66%

Unspektakuläre Alienjagd in isometrischen Todeszonen. Kaum animierte Gegner, die unübersichtliche Karte und gelegentliches Ruckeln stören.

Andere Versionen
Den Test der Playstation-Version mit ebenfalls 50% Spielspaß findet Ihr in MAN!AC 3/97.

Entwickler Perfect Entertainment, GB
Produzent Colin Fuidge
Programmierung Manjit Ghataora, Chris Waterworht, Jon Forshaw
Grafik Paul Mitchell, David Swan, Steve Packer
Sound Rob Lord, Jeremy Trantor

FIFA Soccer '97



Neben dem Freiluft-Modus bietet "FIFA" erstmalig ein Hallenturnier mit je fünf Kickern pro Team

Mit deutlicher Verspätung trudelt die Saturn-Umsetzung der Fußballsimulation ein. Leider wurde die Zeit nicht genutzt, die technischen Defizite des Playstation-Originals auszumerzen. Als Standbild sehen die Spieler selbst auf hoher Zoom-Stufe fantastisch aus, auch die Animationen sind filigran und lebensecht. Doch leider ruckt das Scrolling und auch der Ball – je nach Geschmack leidet darunter der Spielspaß ein wenig oder ziemlich stark. Fußballerisch kann man "FIFA Soccer '97" keinen Vorwurf machen: Ausgeklügelte, variantenreiche Steuerung, Unmengen von Optionen und Statistiken und neuerdings auch ein actionreicher Hallen-Modus. Ambitionierte Dribbelkünstler mit Sinn für Taktik und Original-FIFA-Lizenz freuen sich über das 97er-Update. Wer dagegen ruckfreien Spielfluß und technische Perfektion à la "World-wide Soccer '97" erwartet, sollte von dem EA-Sports-Kunstwerk die Finger lassen. Inhaltlich gibt's übrigens keine Unterschiede zur Playstation-Fassung. *mg*

SPIELSPASS 77%
HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 71% **SOUND** 80%

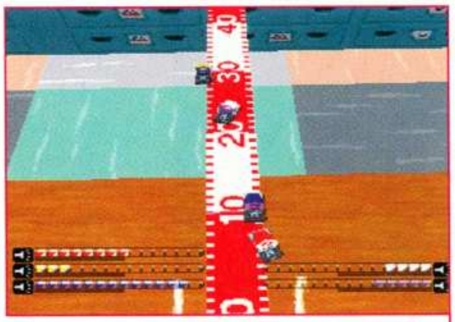
Spielerisch hervorragende Fußballsimulation mit neuem Hallen-Modus. Leider technisch unausgereift: Scrolling und Ball ruckeln.

Andere Versionen
Die Playstation-Version ist seit längerem erhältlich und wird aufgrund der Weiterentwicklung in diesem Genre auf 77% Spielspaß abgewertet.

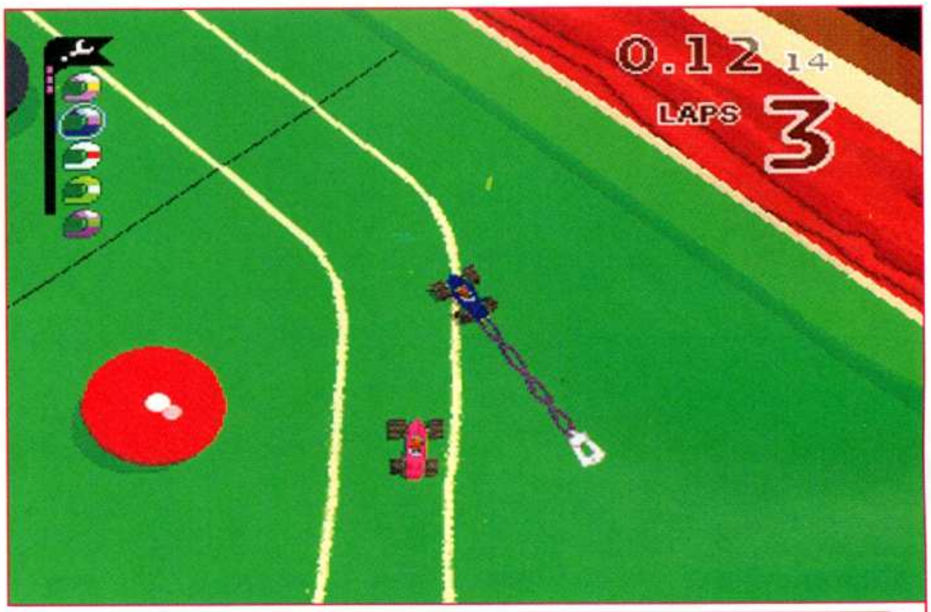
Entwickler: Codemasters, GB



Micro Machines V3



Schmale Brücken und Plattformen provozieren im Mehrspielermodus wilde Rempeleien.



Gleich pack' ich Dich am Kragen: Die fiese Katapultzange sammelt Ihr als Extra auf. Führende Raser schleudert Ihr damit auf die hinteren Plätze.

48 Rennstrecken stehen zur Wahl. Dabei zählen jedoch einige Kurse mehrfach, da sie durch verschiedene Schwierigkeits- und Ausbaustufen in jedem Turnier variieren.











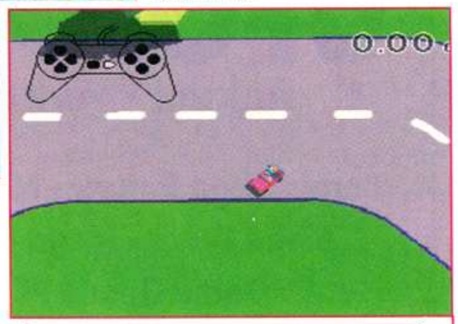




Für Multiplayer-Fans gehören die rabiaten "Micro Machines" seit Amiga- und NES-Zeiten zur Spielelite, mürrische Einzelkämpfer konnten der plumpen Grafik und den lahmen CPU-Gegnern hingegen nichts abgewinnen. Diese Formel trifft auch das 32-Bit-Debüt der digitalen Schnauferl zu. Codemasters präsentiert eine Polygon-Version, in der sich bis zu acht Spieler von Tischen und Bänken schubsen. Dafür stöpselt Ihr gleich zwei Fünfspieler-Adapter an die Konsole. Nachdem Ihr Euch für einen der Zeit-, Ausscheidungs- oder Duellmodi entschieden habt, wählt Ihr einen legendären "Micro Machines"-Piloten, z.B. Rastermann Jethro oder Fettwanst Walter. Anschließend fällt der Startschuß für eine Rempelei auf einer der ausgeflippten Miniatur-Rennbahnen: Im Klassenzimmer düst Ihr unter lautem Schwätzen der Schüler über Bänke und pöbelt Eure Kontrahenten von schmalen Linealbrücken, auf dem Billardtisch springt Ihr über eine Schanze aus Pokerkarten und drängt den Feind in die drohenden Randlöcher. Im Chemielabor schlängelt Ihr Euch über ein Periodensystem und plättet Eure Gegner mit Flammen-, Mienen- und Hammerextras, auf dem Frühstückstisch schleudert Ihr Konkurrenten mit der Katapultschere hinter Euch und sammelt Anti-Rempel-Schutzschilde. Eure Panzer, Trucks, F1- und Rallykisten haben dazugelernt und hüpfen über kleine Hindernisse oder retten sich im Rückwärtsgang aus einer Sackgasse. Obendrein verfügt jeder Wagen über eine Hupe, die bei wüsten Verfolgungsjagden zum Einsatz kommt. Profis entdecken versteckte Fahrzeuge, die sich samt Rekorden auf der Memory Card verewigen lassen. *oe*



Idyllisch: Während sich im Teich die Wolken spiegeln, surren Libellen um Seerosen und Schilf.

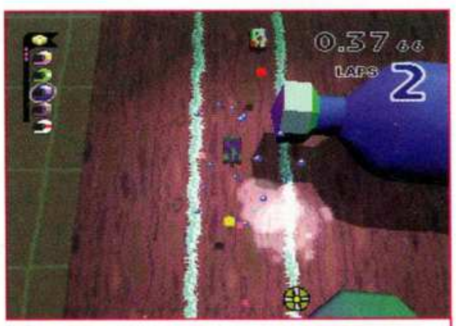


Anfänger gehen in die Fahrschule. Dort wird Euch der rabiate Fahrstil via Joypad-Schema (oben) eingebläut.

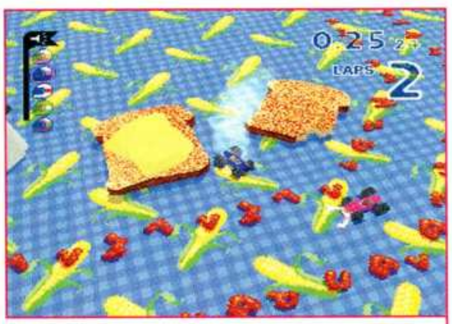
"Micro Machines V3" überzeugt in erster Linie durch seinen genialen Multiplayer-Modus: Wenn acht Panzer mit Hämmern bewaffnet über den Bildschirm rumpeln und wüste Flüche Eurer Kumpane die Stimmung auf den Siedepunkt bringen, fühlt Ihr Euch wie im Mehrspieler-Himmel. Die Rennbahnen fesseln mit beweglichen Plattformen, Highspeed-Abschnitten und komplizierten Schlängelkursen, die Steuerung bleibt stets pixelgenau. Leider verdecken große Objekte wie z.B. die Sandburg teils die Sicht auf die Bahn, der Kameraführung fehlt es an Präzision. Die Gegner im Solomodus sind schlauer als die Raser der Vorgängerspiele, nützen aber nur selten eines der herumliegenden Extras. Während Euch Spiegel-, Schatten- und Raucheffekte verwöhnen, wurde auf Hintergrundmusik im Rennen leider verzichtet.



Oliver Ehrle



Materialschlacht im Chemielabor: Wie in den Vorgängern ballert Ihr mit dem Panzer auf Eure Kontrahenten.



Detaillierte Streckenkenntnis: Micro-Profis hängen ihre Gegner dank hinterhältiger Abkürzungen ab.

SPIELSPASS 80%



HERSTELLER	
Codemasters	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
78%	62%

Flotte Achtspieler-Rempelei mit Suchtfaktor: Fiese Rennbahnen, witzige Extras und putzige Fahrzeuge garantieren heiße Nächte.

AB 6

Andere Versionen
Vorgänger der "Micro Machines" sind für Mega Drive, Super Nintendo, NES und CDi erhältlich, den Test zu "Micro Machines 96" für das Mega Drive findet Ihr in MAN!AC 11/95 (68% Spielspaß).

Bomberman



Exklusiv für den Saturn: Im dezent flackernden Interlace-Modus treffen sich bis zu zehn Hudson-Helden zu einer gewaltigen Schlacht um Extras und ums Überleben. Jetzt müßt Ihr nur noch ein zweites Multi-Tap und alle Joypads der Nachbarschaft zusammentrommeln.



Fliegender Wechsel des Labyrinths: Die meisten Levels scrollen, um neue Abschnitte freizugeben.

Für "Bomberman", einen Knirps, der seinen Helm auch im Bett nicht abnimmt, ist die Welt ein riesiger Irrgarten. Seit 1982 durchläuft er ausschließlich Labyrinthe, die alle nach einem bestimmten Gesetz errichtet wurden: Während die Eckpfeiler des Labyrinths unverrückbar jeder Attacke trotzen, lassen sich die dazwischenliegenden Wände und Mauern durch eine davor plazierte Bombe zerbröseln – Ihr drückt den Feuerknopf, laßt damit eine Sprengladung fallen und verzieht Euch schleunigst ums nächste Eck. Die Notsprengung öffnet nicht nur neue Wege, sondern hinterläßt oft auch ein Extra, das Bomberman flugs aufnimmt. Ursprünglich gab es in der Welt von Bomberman nur zwei unterschiedliche Extras; eine Flamme, die den Radius seiner Bombe um genau ein Feld erweitert, sowie eine Bombe, die es erlaubt, eine weitere Sprengladung parallel zur ersten zu zünden. Die Bomben explodieren mit gut zwei Sekunden Verzögerung, vernichten jede Mauer und alle Sprites im Detonationsradius, zünden aber auch angrenzende Sprengkörper, die Bomberman oder ein Mitspieler dort hinterlegte. Im Mehr-Spieler-Modus genügt oft ein geschickt plazierter Sprengsatz, um eine bildschirmfüllende Explosion auszulösen – ein flammendes Gitter, das alles Inventar und Leben mit sich nimmt.

Während in den Ein-Spieler-Modi (im Saturn-"Bomberman" die "Normal"-Campaign und der "Master"-Modus) diverse Monster, Maschinen und Endgegner die Levels bevölkern, und Ihr versucht, einen Ausgang freizubomben, gilt es in den vielfältigen Multi-Player-Kämpfen, menschliche Konkurrenten durch gewitzten Bombeneinsatz ins Game Over zu treiben.

Je nach Spielmodus und Einstellungen findet Ihr neben Flammen und Bomben auch Handschuhe und Stiefel, mit denen Ihr bereits gezündete Bomben aus dem Weg kicken könnt, eine explosionssichere Weste und Speed-Up-Rollschuhe, Extraleben oder sogar ein Reittier, das sich freilich nach dem ersten Detonationstreffer wieder verdrückt.

Wo sich die Solo-Missionen zu gewaltigen Campaigns mit dezentem Action-Adventure-Einfluß zusammenfügen, sind die Multiplayer-Treffen wilde Scharmützel bei denen Euer taktisches Kalkül meist im Chaos versinkt. *wi*



Verschachtelte Menüs: Vor dem Multi-Player-Match wählt Ihr den Battle-Modus sowie grafische und spielerische Features.



Alternative zu Normal- und Multi-Player-Modus: Mit nur einem Leben kämpft Ihr Euch durch den "Master"-Turm.





Neben asiatischen Endgegnern reiten auch Cowboys gegen Euch an: Zündet die Kanonen!

Aus der einfachen Irrgartenschlacht schuf Hudson nach und nach einen eigenen Kosmos. Nicht nur die Multi-Player-Wettkämpfe, bei denen fünf Spieler im Labyrinth zusammentreffen, werden mit jährlichen Updates um Extras und Gags aufgepeppt. Auch der Solo-Modus ist in jeder Neuauflage komplexer. Nur Hudson-Insider können die durch Jahreszahlen gekennzeichneten Updates für die Japan-Konsole



In Japan wird "Super Bomberman 5" ausgeliefert, bei uns war der dritte Nintendo-Teil die bislang letzte PAL-Folge.

PC-Engine und die fünf SNES-Versionen in allen Details voneinander unterscheiden. Ewig angekündigt, doch bis heute vergessen, ist das "Bomberman"-Debüt fürs Mega Drive, das als Prototyp seit 1992 existiert: Das deutsche Programmiererteam Factor 5 hatte es aus Fragmenten der Amiga-Version zusammengebaut, die 1991 im Auftrag von Hudson ebenfalls in Deutschland entwickelt wurde. Es erschien nie, sodaß die Saturn-Fassung zum ersten Sega-Spiel des Kultcharakters wurde. Momentan erwarten sich die Fans von der angekündigten Nintendo-64-Version neue spielerische Impulse.

! Dank genialer Spielidee mit fiesem Nebeneffekt (die eigenen Bomben werden auch Euch gefährlich) und individuell justierbaren spielerischen Möglichkeiten, ist "Bomberman" das beste Multi-Player-Spiel, noch ausgewogener und fesselnder als die englischen "Micro Machines". Extras raffen, Bomben legen und die Kettenreaktionen aus sicherem Versteck genießen - die Regeln sind schnell kapiert und provozieren bei allen Spielern einen verbissenen Überlebenswillen. So frisch wie die unverwüstliche Multi-Randale präsentieren sich Solo-Spiel und Master-Modus jedoch nicht: Trotz aller Design-Einfälle, vielfältiger grafischer Kulissen und putzig herumwuselnden CPU-Wesen (die sogar Mauern überspringen und Eure Bomben durch die Gegend werfen), hält der Spaß am Solo-"Bomberman" nur bis zum Eintreffen Eurer Freunde.



Winnie Forster

SPIELSPASS 87%



HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Sega Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 60%
SOUND: 55%

Für bis zu zehn Spieler: Sein Sega-Debüt feiert "Bomberman" mit zig Varianten und konkurrenzlosem Multi-Player-Modus.

AB 6

Andere Versionen

Eine Umsetzung für die Playstation ist nicht geplant, dafür arbeitet Hudson an einem rundum erneuerten "Bomberman" für das Nintendo 64.

Golden Years





16-Bit ade: Nach acht Jahren müssen Super Nintendo und Sega Mega Drive einer neuen Konsolen-Generation weichen. Wir verabschieden uns mit einem Rückblick.

Die 16-Bit-Ära hat zeitlose Klassiker hervorgebracht: Zwar sind die Verkaufszahlen von Hardware-Pionieren wie dem Atari VCS oder Nintendos 8-Bit-NES bis heute ungeschlagen, aber technischer Fortschritt und Software-Perlen machten die 16-Bit-Ära zur Hochzeit für den Spiele-Freak. Die 2D-Eskapaden japanischer Modul-Giganten wie Konami, Nintendo oder Capcom sind noch immer wegweisend, sogar erste Vorstöße ins dreidimensionale Terrain wagten technisch versierte 16-Bit-Entwickler. Zum offiziellen Deutschlandstart der neuen Wunderkinder veranstalteten Insider damals den gleichen Trubel wie beim 32-Bit-Release: Jeder Freak wollte die neue Videospieldimension als erster erleben, die raren Importe wurden an den Meistbietenden verschachert.

Nach acht Jahren verabschieden wir uns mit einem weinenden Auge von den liebgewonnenen Schmuckstücken. Auch wenn uns japanische Meilensteine wie "Legend of Zelda 3" oder "Super Probotector" heute noch fesseln – die 16-Bit-Konsole ist von ihrem Stammplatz am Fernseher in den Schrank ausgewichen und wird nur noch in nostalgischen Augenblicken ans Licht gezerrt. Mit dieser Ausgabe sagt MAN!AC der 16-Bit-Generation Lebewohl. Zum Abschluß ziehen wir Resümee: Im folgenden findet Ihr einen chronologischen Rückblick auf die 1996 verblichene Videospiel-Ära.



Unsere Grafik zeigt den Software-Ausstoß der 16-Bit-Generation: Wurden die Konsolen nur von den System-Herstellern Sega und Nintendo getragen oder legten sich auch Fremdanbieter tüchtig ins Zeug? Berücksichtigt haben wir nur Originalkonzepte, durch die Umsetzungen (von Automat, Computer oder anderer Konsole) verdoppeln sich alle Balken in etwa (Ausnahme: Nintendo).



Seit seinem Taktik-Blockbuster "Populous" gilt Bullfrogs Peter Molyneux als Pionier für handliche Strategiespiele: Beide "Populous"-Episoden sowie "Powermonger" erschienen für die 16-Bitter.

1988 - 90

Nach dem Japan-Debüt des "Sega Mega Drive" im Jahre 1988 kursieren bald auch in Deutschland Gerüchte über die erste 16-Bit-Konsole der Welt: 64 Farben gleichzeitig, revolutionärer Stereo-Sound sowie Spezial-Chips für Scrolling und Sprites versprechen Zocker-Vergnügen in Arcade-Qualität. Allerdings findet die Traumkonsole bislang nur über Import-Kanäle nach Deutschland: Wer schon vor der BRD-Veröffentlichung japanische Software-Highlights wie "Super Shinobi" oder Spielhallenumsetzungen à la "Space Harrier" und "Afterburner" bestaunen möchte, muß bei findigen Insider-Läden 500 Mark oder mehr auf den Tisch legen.

Neben den den NES- und Master-System-Spielern interessieren sich bald auch Heimcomputer-Puristen sich für die neue Hardware: Die 2D-Eskapaden des Mega Drive sind bald in aller Munde, etliche Parallax-Ebenen und ruckfreie Shooter-Orgien wie Techno Softs "Thunderforce 3" machen auch Amiga-Spielern den Mund wässrig - die Fan-Gemeinde fiebert dem deutschen Mega Drive entgegen. Während Sega den Master-System-Nachfolger unter dem Titel "Genesis" bereits in den USA verkauft, kümmert sich hier anfangs Virgin in Hamburg um den Sega-Vertrieb: Im Herbst 1990 schaltet der Distributor und Publisher die ersten Anzeigen in einschlägigen Computerspiel-Magazinen – Konsolenzeitschriften gibt es noch keine. Videospielinfos zwängen sich neben Amiga- und ST-News – seltener sind spezielle Konsolen-Kolumnen im entlegensten Heftwinkel.



1988 startete das Mega Drive als erste 16-Bit-Konsole in Japan durch: Mit futuristischem Outfit und goldenem 16-Bit-Schriftzug ist Segas Gehäuse-Design bis ins 32-Bit-Zeitalter ungeschlagen, sogar ein Kopfhöreranschluß mit Lautstärkeregler war integriert.





Übertrumpfte das Mega-Drive durch technischen Vorsprung und perfekte Vertriebswege: Nintendos 16-Bit-Konsole hatte Segas Zeitvorteil noch vor dem Europa-Release aufgeholt.

1991

Nintendo-Puristen begnügen sich bis Anfang '91 mit 8-Bit-Eskapaden, Sega glänzt zwei Jahre als Pionier und besetzt den jungen 16-Bit-Thron. Allerdings hat der frühzeitige Vormarsch des fernöstlichen Spielhallen-Riesen seinen Preis: Als Nintendo Ende '90 seinen Mega-Drive-Konkurrenten in Japan vorstellt, ist Segas technische Vormachtstellung gebrochen. Das japanische Super Famicom ist zwar mit nur 3,5 MHz Taktfrequenz nicht so schnell wie das Mega Drive, macht das Geschwindigkeitsdefizit allerdings durch überlegene Spezial-Chips, mehr Farben und Sound wett: Während die Mega-Drive-Künstler aus einer Palette von 512 Farben schöpfen und maximal 64 Töne gleichzeitig auf den Bildschirm zaubern können, trumpft Nintendos 16-Bitter mit über 32.000 Farben auf, von denen 256 gleichzeitig dargestellt werden – damit ist die Grafikleistung des Super Nintendo mit dem zu dieser Zeit aufkommenden VGA-Standard für MS-DOS-PCs vergleichbar. Neben Custom-Chips für Scrolling und Sprite-Routinen verblüfft das 16-Bit-Famicom mit neuartigem 3D-Effekt: Die "Mode 7"-Technik zoomt und rotiert – ähnlich wie der Saturn seine "Playfields" – konventionelle Bitmap-Ebenen im Raum. Findige Programmierer wie die Square-Künstler oder Miyamotos "F-Zero"-Team plazieren Sprite-Objekte auf der getricksten 3D-Fläche und setzen neue Grafik-Standards. Auch der von Sony entwickelte Sound-Chip des Super Nintendo erntet größtes Lob: Konsolen-Spieler genießen zum ersten Mal saubere Midi-Samples und klangvolle Synthie-Instrumentation, gegen Enix' Fantasy-Hymnen und viele andere Super-NES-Kompositionen wirkt der Mega-Drive-Sound antiquiert. Fazit: Fans und Presse sind zuversichtlich, auf der ECTS '91 in London sattelt auch die Industrie auf die neuen Flaggschiffe um. Im 8-Bit-Lager kehrt Ruhe ein, die 16-Bit-Ankündigungslisten – inbesondere für das Mega Drive – wetteifern in Sachen Quantität mit dem Heimcomputer- und PC-Angebot. Auch PC-Spezialisten wie Electronic Arts feiern ihren Konsolen-Einstand, Accolade gründet mit "Ballistix" ein kurzlebiges Videospiel-Label, der japanische Entwickler Hudson Soft kommt mit Axel Bialke (heutiger Chefeinkäufer von Laguna) nach Hamburg. Im selben Jahr stellt Sega den Mario-Konkurrenten "Sonic the Hedgehog" vor, der sich innerhalb kürzester Zeit zum allseits beliebten Sega-Maskottchen mausert. Besonders in den USA sorgt der Igel-Sprinter für einen deutlichen Mega-Drive-Aufschwung.



1992



Bis zur Deutschland-Veröffentlichung im Herbst stehen weltweit fünf Millionen Mega Drives fast dreißig Millionen Super Nintendos gegenüber – die meisten davon unter japanischen Flimmerkästen. Renommierte Hersteller wie der "Dragonquest"-Entwickler Enix und die PC-Engine-Profis von Hudson Soft versorgen die junge Hardware mit Abenteuer-Highlights wie "Soulblazer" und "Super Adventure Island", Rollenspiel-Riese Square Soft kündigt 16-Bit-Fortsetzungen der legendären NES-"Final Fantasy"-Episoden an. Mit der brachialen RPG-Schwemme verzeichnet Nintendo in Japan einen klaren Vorteil: Neben Sportspielen sind Datenkloppereien und possierliche Schwertschwinger die Favoriten in Fernost.

Während auch in den Staaten die Umsetzungs- sowie Entwicklungslisten für Nintendos Jüngsten wachsen, erscheint in Japan die erste Super-NES-Episode der erfolgreichen "Wizardry"-Rollenspiele. Entgegen den japanischen Nintendo- und Sega-Inhouse-Abenteuern ("Shining in the Darkness", "Sword of Vermillion", "Phantasy Star 2") entsteht das Mega-Drive-Rollenspiel "Warriors of the Eternal Sun" in den USA: Das effektgeladene Fantasy-Scharmützel ist bis heute die einzige Mega-Drive-Exklusiventwicklung mit TSR-Lizenz, der Space-Opera "Buck Rogers" liegt ein MS-DOS-Original von SSI zugrunde. Während sich japanische Entwickler mit Shootern, Jump'n'Runs und Abenteuer-Kost auch hierzulande einen Ruf machen, findet das bahnbrechendste Branchen-Ereignis 1992 in Kanada statt: Electronic Arts gründet das Label "EA Sports" und damit die erfolgreichste Sportspiel-Serie. Mit Titeln wie "NHL Hockey" schaffen die Entwickler eine der besten Multiplayer-Serien, "FIFA Soccer" für das Mega Drive gilt als das beste Konsolen-Fußball und kickt alle europäischen und japanischen Konkurrenten ins Aus.

Ende 1992 ist es endlich soweit: Nintendo of Europe in Großostheim bringt die Traumkonsole nach Europa. Als gegen Jahresende das Super NES in deutschen Läden steht, ist Nintendos Modul-Angebot noch mager, aber spielerische wie technische Qualitäten von "Super Mario World" und "F-Zero" ebnen für die kommende Modul-Flut die Deiche. Noch dominieren in der Fachpresse die Mega-Drive-Tests, aber die Entwicklungs-Euphorie nimmt ihren Lauf: Neben etlichen Software-Anbietern schlagen sich auch Zubehör-Konstrukteure um Nintendos 16-Bitter – neben ungezählten Pads und Joyboards erscheint Nintendos "Super Scope". Außer einer mäßigen Shooter-Kollektion und der Dino-Jagd "Yoshi's Safari" gibt's allerdings kaum Software: Das Gamegun-Genre erweist sich als unrentabel und wird von Nintendo vorerst auf Eis gelegt.



Controller-Wahn für Mega Drive und Super NES: Außer den Originalen von Nintendo und Sega erschienen etliche Fremdanbieter-Clones mit Schnickschnack wie Dauerfeuer oder Zeitlupe.







Fernost-Firmen wie Konami (im Bild das japanische HQ) haben den 16-Bit-Markt etabliert, westliche Anbieter wie LucasArts ("Empire strikes back", unten) springen später auf.

1993

Die Hardware ist gestellt, die Software-Schlacht beginnt. Bei den Fachhändlern klappen Videospiel-Insidern über "Probotector"-Effektorgien und "Street Fighter"-Kloppereien die Kinnladen herunter. Sega will Nintendos Offensive mit hochwertiger Software kontern: Titel wie "Shining Force" oder Treasures "Gunstar Heroes" lassen die betagte Hardware zur Hochform auflaufen, nach den erfolgreichen Micky-Maus-Jump'n'Runs ("Castle of Illusion", "World of Illusion") werkeln Sega und Disney Soft an der Umsetzung zum jüngsten Animations-Spektakel: "Aladdin" gilt – aller Steuerungs-Widrigkeiten zum Trotz – als technischer Meilenstein und läutet mit kinoreifen Sprites eine neue Animations-Generation ein. Der Code-Künstler hinter den 2D-Kulissen: David Perry. Nach den beiden Werbespielen "Global Gladiators" (McDonalds) und "Cool Spot" (Seven Up) gelingt dem Branchen-Aufsteiger in Zusammenarbeit mit erfahrenen Disney-Zeichnern der Durchbruch. David Perry zieht von England ins sonnige Kalifornien, gründet Shiny Entertainment und startet mit "Earthworm Jim" sein ambitioniertestes Jump'n'Run-Projekt.

Während Sega den flotten Mega-Drive-Prozessor ausreizt und die 2D-Muskeln spielen läßt, trumpft Nintendo mit der nächsten Hardware-Revolution auf: Der 3D-FX-Chip wird auf die Modulplatinen gepflanzt und unterstützt den trägen Super-NES-Prozessor bei schweißtreibenden 3D-Kalkulationen. Das tierische Action-Team um den "Starwing"-Helden Fox McCloud beweist die Leistungsfähigkeit der Chip-Neuerung, mit schattierten Polygonen fliegt das Super Nintendo dem Mega Drive davon.

Noch bevor mit dem amerikanischen "3DO Multiplayer" die erste reine CD-ROM-Konsole erscheint, bringt Sega ein CD-Laufwerk für das Mega Drive: Das "Mega-CD" erscheint 1993 mit zwei Jahren Verspätung auch im Westen, neben aufgestockter Rechenleistung genießen deutsche Videospieler zum ersten Mal Audio-Soundtracks. Doch trotz Segas gewaltiger Werbe-Kampagne und aufwendigen Interactive-Movie-Produktionen floppt das Gerät: Nicht mal ein Zehntel der Mega-Drive-Besitzer greifen zum anfangs gnadenlos überteuerten Alternativ-Medium – außer Core Designs "Thunderhawk"-Ballerei nutzt kaum ein Titel das zusätzliche Prozessoren-Potential.

Wesentlich zugkräftiger ist die losbrechende Blutwelle: Kaum hat Midway ein berüchtigtes Prügel-Schlachtfest publiziert, schlägt die "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" zu. Zu spät: Die Schlägerei wird zum Mega-Seller, der Konsolen-Markt büßt seine weiße Weste ein.









Die Kombi Mega Drive, Mega-CD und 32X (oben) wurde mit "Sega TV" beworben. Die US-Sega-CDs wurden in de selben Verpackungen wie Saturn-Titel ausgeliefert, neben "Fahrenheit" seht Ihr die CD-Gamegun von American Laser Games.



Klein, niedlich und verkaufsträchtig: Spielbergs "Tiny Toons"-Figuren turnten durch zwei 16-Bit-Hüpfereien von Konami.

1994

Bevor der technische Fortschritt die 16-Bit-Generation überrollt, gehen die Top-Entwickler noch einmal in die Vollen. Während der Markt stetig wächst und die Software-Häuser immer härtere Konkurrenz beklagen, schwappt eine riesige Software-Flut über den Fans zusammen. Neben fernöstlichen Highlights wie Segas "Virtua Racing" (von einem Spezial-Chip unterstützt) oder der dritten Sonic-Episode werfen sich auch westliche Entwickler ins Modul-Getümmel: Zu exklusiven Konsolen-Produktionen wie Psygnosis' "Puggsy", Sonys "Skyblazer" oder Cores "Son of Chuck" gesellen sich immer mehr PC-Umsetzungen – Titel wie "Dune 2" kommen mit arger Verspätung, legen aber die Weichen für den Konvertierungs-Boom. Mit Software-Perlen wie Squares "Secret of Mana", der dritten "Final Fantasy"-Episode und "Illusion of Gaia" kommt auch im Westen der überfällige Abenteuer-Schub: Bevor Nintendo "Secret of Mana" ins Deutsche übersetzt, will der Marktführer die schwere Abenteuerkost mit dem Kinder-RPG "Mystic Quest" für Einsteiger attraktiv machen. Anstatt das Modul in die übliche Papphülle zu stopfen, liefert Nintendo das Spiel in einer monströsen Box samt bunter A4-Komplettlösung aus.

Leider beschränkt sich die Publikationswut der Hersteller nicht auf Top-Titel: Mit zunehmender Marktbedeutung wächst auch der Müllberg – neben Low-Budget-Produktionen werden gehaltlose Filmumsetzungen auf den Markt geworfen.

Gleichzeitig startet Trip Hawkins mit seinem 3DO-Multiplayer: Die neue Konsole soll dort anschließen, wo Philips' CDi versagte und endlich den umstrittenen Multimedia-Markt erschließen. Allerdings hat man den Zeitpunkt ungünstig gewählt: Kaum hat Hawkins sein 3DO aus der Taufe gehoben, tauchen erste Bilder der neuen 32-Bit-Geräte von Sega und Sony auf, während Marktführer Nintendo das "Project Reality" als erste Heim-Hardware auf Silicon-Graphics-Basis ankündigt.

Das 3DO wirkt schon zum Debüt veraltet und läuft sich an den sturmgeprüften 16-Bit-Klippen tot.





Kleiner und günstiger als das Original: Das "Mega Drive 2"-Gehäuse erinnert an den simplen Super-NES-Look, die Hardware wurde platzsparend komprimiert. Leider fehlt wie bei der Nintendo-Hardware ein Kopfhörer-Ausgang.



Freiübungen für Videospiel-Stubenhocker: Segas "Activator" als Pad-Alternative für Beat'em-Up-Software.



Lagunas "Spielspaß-Max" bürgte für Qualität: Wem ein Modul mit "Max"-Siegel nicht gefiel, der tauschte es um.



1995

Kurz vor dem Saturn-Release unternimmt Sega ein waghalsiges Experiment. Anstatt aus dem Mega-CD-Flop zu lernen, hält man verzweifelt am Mega Drive fest und veröffentlicht die nächste 16-Bit-Erweiterung: Das Mega 32X verspricht 32-Bit-Technologie und rasante 3D-Optiken auf Modul-Basis. Trotzdem endet das Gerät (ein Abfallprodukt aus der Saturn-Entwicklung) auf der Hardware-Halde: Der Preis ist mit über 300 Mark zu hoch, nach vereinzelten Sega-Titeln versiegt der versprochene Software-Nachschub. Die geringe Hardware-Verbreitung und lausige Absatzchancen verleiden den Herstellern sogar die Veröffentlichung bereits fertiggestellter Titel wie "BC Racers" und "Soulstar" von Core aus England.
Saturn und Playstation sind in Japan schon ausgeliefert, aber die Release-Daten für den Westen liegen noch Monate in der Zukunft – also machen sich die Entwickler an die letzte 16-Bit-Generation. Die wenigen '95er-Hits stellen Sega und Nintendo selber: Nachdem man den Fans 1994 mit pompösen Artworks den Mund wässrig machte, bricht dieses Jahr die Render-Revolution los – allen voran Marios alter Sparrings-Partner "Donkey Kong". Entwickler Rare unterzieht den ergrauten Urwaldbewohner einer aufwendigen Verjüngungskur: Nach zeitgemäßem Ganzkörper-Lifting turnt ein strammer Dschungelkönig im gepflegten Render-Pelz durchs 32-MBit-Nintendo-Modul.
Von den spärlich gesäten Highlights abgesehen wird mehr Software-Schrott verbrochen denn je, in letzter Sekunde haben auch Medienriesen wie Viacom und Time Warner ihre Chance für den Branchen-Einstieg gewittert: Derweil die Entwicklungsabteilungen der Konzerne mit 32-Bit-Projekten beschäftigt sind, wird an der 16-Bit-Front bereits munter Lizenz-Pulver verschossen. Allerdings mangelt es den Medienmultis an Erfahrung. Resultat: Die meisten Titel sind unter aller Kritik, der Siegeszug ins neue Terrain endet im Debakel. Unzählige Formate und unausgegorene Konzepte stellen den Fan auf eine harte Nervenprobe, die Spieler torkeln benommen durch den wuchernden Modul-Dschungel. Resultat: Der verstörte Kunde wartet ab und läßt den Geldbeutel stecken – weder 32-Bit- noch 16-Bit-Hersteller blicken auf ein stolzes Jahre zurück.





Wer 1994 weder Mega Drive noch Mega-CD besaß, schlug gleich doppelt zu: Segas "Multi Mega" vereinte beide Geräte in einem kompakten Gehäuse, wurde aber nur in limitierter Auflage vertrieben.



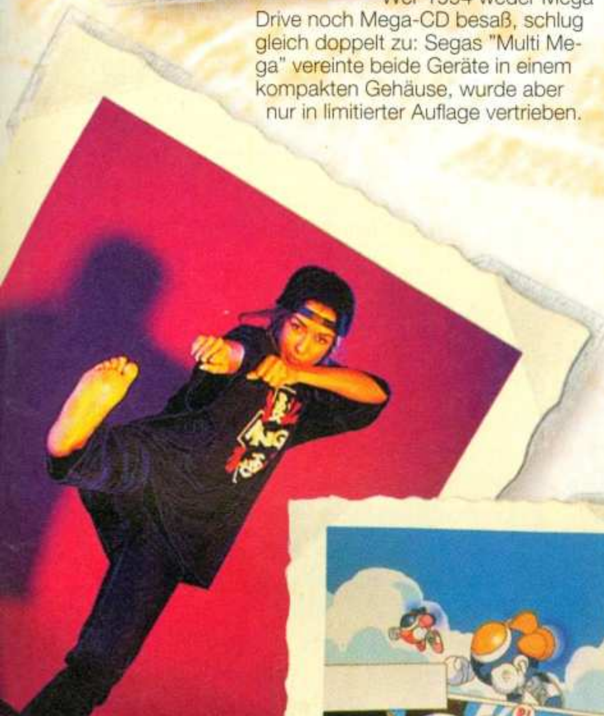
Als Chef von Capcoms Deutschland-Filiale verließ Nobuo Kashiwagi (im Bild mit seiner Frau auf der Computer-Show in Köln) 1996 die Branche: Capcoms BRD-Filiale mußte schließen, gegen die übermächtige Blutwelle (oben die "Mortal Kombat"-Verfilmung mit Robin Shou) hatten Ryu und Konsorten hierzulande keine Chance.

1996

Der Videospiel-Wald lichtet sich: Sega verabschiedet sich von der "Sega-TV"-Kampagne – die Entwicklung für Mega CD sowie 32X wird offiziell eingestellt. Gegen Jahresmitte wird auch das 3DO zu Grabe getragen; die erste Spielkonsole, die ausschließlich mit CDs funktionierte. Doch der Anfang ist gemacht, mit Saturn und Playstation erlebt die CD-ROM den Durchbruch. Die 16-Bitter werden zu Spottpreisen verschachert, Nintendo Deutschland startet die noch aktuelle Werbekampagne zur günstigen "Classic-Serie". Hochkarätige Software-Nachzügler wie "Tactic's Ogre", "Seiken Densetsu", "Romancing Saga 3" oder eine neuer "Dragonquest"-Teil bleiben jedoch japanischen Spielern vorbehalten, auch "Super Mario RPG" schafft es zwar in die USA, nicht aber nach Europa. Die Fortsetzung zu Capcoms "Breath of Fire"-Epos (in Deutschland bei Laguna erschienen) bleibt deutschen Rollenspielern als letzter 16-Bit-Ausflug im Gedächtnis. Das Ende '96 von Nintendo nachgeschobene "Terranigma" ist ein ansprechendes Action-Adventure, stößt aber hier kaum noch auf Interesse. Tatsächlich brach das Ende der 16-Bit-Generation schneller ein als erwartet: Mit dem dritten "Donkey Kong Country" besiegelt Nintendo den Markt, die 16-Bit-Ära ist vorbei. *rb*



Die Videospiel-Umsetzung zu Disneys "Pocahontas" erschien 1996 als eines der letzten Mega-Drive-Module. Oben seht Ihr die US-Pappschachtel.





Knuddel-Optik und Comic-Charaktere: Konami setzte den Arcade-Shooter "Pop'n'Twinbee" 1994 für das Super NES um.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

MAN!AC als Medien-Referenz: Die Videospiel-"Top 5" aus dem "Wiener" (führendes Lifestyle-Magazin in Österreich) sind unseren "Hot 100"(MAN!AC 4/97) entnommen.


game-charts

Die fünf besten Videospiele aller Zeiten

1. Tetris (Nintendo; für Game Boy)
2. Super Mario 64 (Nintendo; für Nintendo 64)
3. Super-Mario-Serie (Nintendo; für Game Boy, NES & SNES)
4. Finaly-Fantasy-Serie (Square Soft; für Game Boy, NES & SNES)
5. Advanced Military Commander (Systemsoft/Sega; für Mega Drive)

Quelle: Maniac. In der März-Ausgabe finden Sie die Top-100-Liste der besten Games.



„Technik-Traumata"

32-Bit-Spiele haben seit jeher Macken: Wenn Texturen sich verbiegen, leidet der Spielspaß. Daß aber renommierte Software-Entwickler es selbst nach zwei Jahren Übung nicht schaffen, ansehnliche 3D-Konstruktionen zu erbauen, frustet den Fan: Statt mit den einfachen C-Libraries herumzuschustern, würden den maschinennahe Routinen die wahre "dritte" Generation der 32-Bit-Titel einläuten. Schreibt uns, ob Ihr mit dem jetzigen 32-Bit-Technikniveau zufrieden seid!

Hitverdächtig

Ich bin begeisterter MAN!AC-Leser und halte Euch für die beste deutschsprachige Videospielzeitschrift – nur die Tips und Cheats sind bei Euch spärlich gesät. Ihr beurteilt jedes Spiel objektiv und seid mit Euren News und Berichten meist eine Ausgabe schneller als andere Zeitschriften. Kurz: Ich lese Euer Magazin gerne.

Doch als ich gemütlich durch die MAN!AC 3/97 blätterte, traf mich beim "Hot 100"-Bericht der Schlag. Als stolzer Playstation-Besitzer hätte ich am liebsten die Zeitschrift in den Reißwolf geworfen und die Schnipsel an Piranhas verfüttert. Wie konntet Ihr nur "Formel 1" vergessen, das beste 32-Bit-Rennspiel und einer der meistverkauften Playstation-Titel, eines meiner Lieblingsspiele? Ich kann mich noch an Worte von Euch erinnern wie "...definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box..." oder "...übertrifft die höchsten Erwartungen...". Habt Ihr es vergessen oder wolltet Ihr Euch einfach nur Feinde machen? Abgesehen von diesem schrecklichen, fast unverzeihlichen Fehler: Mit den Top 5 bin ich vollkommen einverstanden und mit den anderen Plazierungen eigentlich auch – bis auf folgendes: Ich weiß zwar, daß Spiele-Beurteilungen hauptsächlich Geschmackssache sind, aber hätte "Resident Evil" nicht einen besseren Platz verdient? Schließlich ist es auch eines der bestverkauften Playstation-Spiele, und sogar in den USA ist "Resident Evil" nach "Super Mario 64" der beliebteste Titel. Schlichtweg ein Meilenstein, und bei Euch nur auf Platz 72! Auch die "Ridge Racer"-Trilogie auf Platz 18 hat mich ein bißchen verwundert, aber nicht so geschockt wie Platz 41 für "Tomb Raider". Ihr könnt doch nicht ernsthaft behaupten, daß z.B. "Pac Man" (ich kenne es vom Mega Drive) länger fesselt als dieses geniale Adventure! Ich möchte betonen, daß ich Titel nicht nur nach Aktualität oder nach technischen Aspekten beurteilte, sondern nach effektivem Spielspaß.

Benjamin Brandtner, Berndorf, Österreich

Gratulation zur Ausgabe 3/97. Für die "MAN!AC Akte" hättet Ihr zumindest eine Nominierung für den Pulitzer-Preis verdient. Der Auswahl der Spiele kann ich zu 95 Prozent zustimmen, wurden doch beim Genießen der Seiten Erinnerungen wach, die bis in die Kindheit zurückgehen. Angefangen von "Donkey Kong" (der erste Kontakt eines achtjährigen Knirps mit einem Medium, welches ihn fortan nicht mehr loslassen sollte) über "Sonic", "NHL Hockey" (erste Ferienjobs eines Mega Drive wegen) bis hin zum absoluten All-Time-Classic "Tetris". Diese Top 100 waren mehr als ein "Familien-Fotoalbum". Nur das Fehlen zweier Titel ist für mich nicht nachvollziehbar. Wo war "Super Formation Soccer" (SNES/PC-Engine), war es doch lange Zeit das einzig wirklich spielbare Fußball für eine Konsole. Vor allem die absolut fließende 3D-Grafik der Nintendo-Version ließ mich staunen. Zum Thema Spielbarkeit: Ein "FIFA '97" würde bei "Super Soccer" nicht mal auf der Bank sitzen. Und wie konntet Ihr "Gates of Thunder" vergessen? Für mich noch heute der beste Shooter: Der Sound war doch 1992 ein wahrer "Magic Moment", und ein speicherbarer Highscore bei einem Action-Spiel war meines Wissens nach auch ein Novum. Gerade Andreas Knauf lobte doch in der "VGC Gamble 7/92" das Spiel in vollen Zügen. Habt Ihr das schon vergessen?

Perlen wie jene 100 Titel besitzen den Reiz, den ich mir von Spielen erhoffe. Waren das noch Zeiten, als man die Schule schwänzte, um endlich den letzten Endgegner bei "Super Shinobi" zu schlagen. Wenn ich mir heute den Markt anschaue (inklusive den unglaublichen Massen an PC-Spielen), vermisse ich häufig dieses Etwas, das mich zum "MAN!AC" werden ließ.

Euch wünsche ich für die Zukunft alles Gute und sage besten Dank für diese Offenbarung. Artikel wie die "MAN!AC Akte" sind's, die ein Spielemagazin aus der Masse hervorheben. Ich brauche keine 32 Seiten Tips. Vielmehr möchte ich beim Lesen eines Magazin das Gefühl haben, daß sich das Team mit seinen Berichten identifiziert.

Boris von Kürthy, Dauchingen

An diese Stelle ei[n] Dankeschör[n] an alle "Hot 1.. Begeisterten: In diesem Mon... flatterten fast nur Stellungnahmen zur "MA... Akte" auf Roberts Schreibtisch – von Plazierungs-Kritiken bis zu endlosen Favoritenlisten.

An Benjamin Brandtner und alle Klassiker-Kritiker: Wir haben sämtliche Hits auch am Erscheinungsdatum und damit an ihrer Bedeutung für das gesamte Genre gemessen – nach diesem Kriterium sind Klassiker wie "Pac Man" ebenso wichtig wie Laras 3D-Abenteuer.

Hamster in Not

Hier schreibt Euch ein MAN!AC-Fan, der ein paar Verbesserungsvorschläge hat: Bei den Tips könntet Ihr doch auch mal eine Komplettlösung abdrucken. Wenn man bei einem Adventure nicht weiterkommt, schon alles ausprobiert hat und seine schlechte Laune bei seinem Hamster ausläßt, ist schnelle Hilfe gefragt.

Der Fan meint außerdem, ihr könntet das schlechteste Spiel des Monats mit einem besonderen Prädikat auszeichnen.

Tim Ruge, Neumünster

Wir fühlen mit dem Hamster – aber vorerst bleibt er Deiner Gnade ausgeliefert: "Last Resort"-Guru Andreas wird Euch weiterhin mit den neusten Cheats, Paßwörtern und Tip-Skurrilitäten versorgen. Ob wir in Zukunft auch verstärkt Komplettlösungen (z.B. für Adventures oder Rollenspiele) veröffentlichen, wird zur Zeit eifrig diskutiert. Vielleicht einigen wir uns auf einen schmucken Player's Guide pro Ausgabe – wie in dieser MAN!AC unsere "Turok"-Geheimnisse.

Zum Prädikats-Vorschlag: Eine Wertung unter der 40er-Grenze ist für jeden Titel Strafe genug.

N64-Chaos

Die Geschäftspolitik von Nintendo ist an Dreistigkeit kaum zu überbieten. Nach zahlreichen Terminverschiebungen und Fehlinformationen werfen vor allem zwei Vorgänge einen Schatten auf den BRD-Start des N64.

1. Eine Firma, die eine halbe Million Verkaufsprospekte zur Vorbestellung verteilt, dann aber zum offiziellen Starttermin nur 25.000 Geräte ausliefert, ist nicht vertrauenswürdig.

2. Die Importsperre ist rechtlich vielleicht zulässig, doch ist unverständlich, warum Nintendo Importe erst nicht unterbindet, dann aber im März die Schotten rigoros dicht macht.

Florian Brich, Bensheim

Datenkorrektur: 330.000 Händlerbestellungen stehen gegen 120.000 lieferbare Geräte (bis April).



GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

2. Unterschrift *

*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94

☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 7/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95

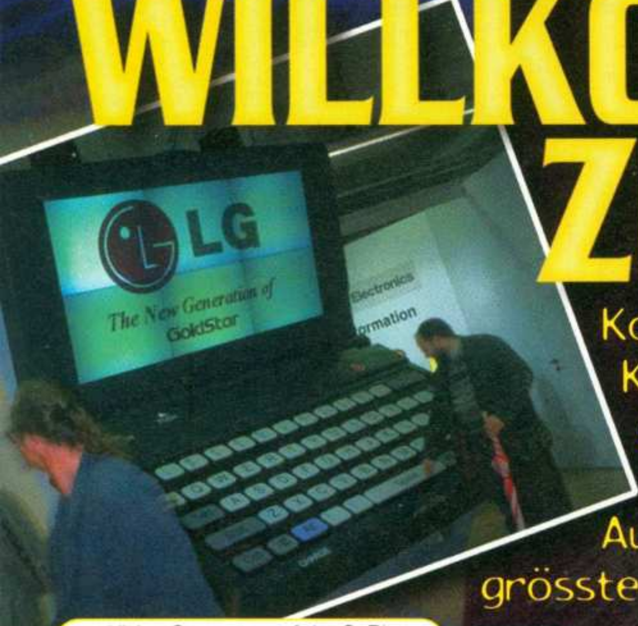
☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95 ☐ 7/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95

☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐ 8/96

☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ 12/96 ☐ 1/97 ☐ 2/97 ☐ 3/97 ☐ 4/97

CeBIT 97

WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT



Kleine Computer auf der CeBit ganz groß: Die nächste Generation tragbarer Mini-Computer (hier von Goldstar) nützt Microsofts neues "Windows CE"-Betriebssystem...



Bis zum DVD-Durchbruch lebt CD-ROM: Ricoh zeigt ein Laufwerk, das CD-R und CD-RW-Medien mit Doublespeed beschreibt.

Kommt der nächste CeBit-Katalog noch auf CD-ROM oder gleich auf DVD? Mit 6.800 Ausstellern ist der digitale Aufmarsch in Hannover die grösste Messe der Welt.

Mit jedem Jahr wächst die Industrie der Bits und Pixel, parallel wird auch die CeBit von mal zu mal brisanter. 1997 trafen lange köchelnde Technologien aufeinander, ringen Chip-Hersteller, Telcos und Fernsehsender um einen Platz in Wohnzimmer und Büro. Von Acer bis Zyxel, Bertelsmann bis Yamaha – bei unserem CeBit-Besuch müssen wir uns auf die interessantesten Produkte aus dem Bereich der Consumer Elektronik beschränken.

"Netz-Computer" (NC) sind in aller Munde, doch auf der CeBit zeigte sich, daß bei den Hardware-Bauern noch Uneinigkeit herrscht, was ein NC technisch genau ist, wie er funktioniert – und wer sich überhaupt dafür interessiert. Während NC-Vordenker wie der Java-Erfinder Sun auf geringere Kosten der NC-Arbeitsplätze verweisen, bewerben andere Unternehmen die Hardware als narrensichere Abflugschneise für Couch-Potatoes und Kinder. In den zweitägigen "CeBit-News" mehrmals gezeigt wurde der Konsolen-Exot Pippin, erdacht von Apple, gebaut von Bandai, obwohl die CD-ROM-basierte PowerPC-Hardware vom Hersteller kaum etwas von einem NC hat (und vom Hersteller schon fast wieder abgeschrieben ist). Wir berichteten vor 18 Monaten über die "Zwischen allen Stühlen"-Hardware. Ebenso wie der Pippin kennt auch das "WebTV"-Konzept von Philips und Sony kein Java, ist aber noch etwas konsequenter aufs Internet angepaßt bzw. abgespeckt: Ohne Tastatur und Festplatte geht die unscheinbare Konsole via 33.6Kb-Modem ins Internet und zaubert WWW-Sites auf handelsübliche TV-Geräte: Info-Soaps für die ganze Familie. Nach den Büros soll das Internet nun auch die Wohnzimmer erobern. Im Gegensatz zu Sony und Philips glaubt Toshiba, daß auch vollwertige Computer als trendgerechtes Spielzeug taugen: Unter dem schwarz-grauen Gehäuse der "Infinia"-PCs stecken bewährte Komponenten, in zwei der drei Modelle arbeitet eine MMX-CPU. Gehäusedesign und standardmäßige Virge-3D-Beschleunigung, LED-Touchpanel und der im Modell "7201" integrierte TV- und Radio-Tuner unterscheidet den PC von einem schlichten Büro-Pentium. Ein 33.6Kb-Modem und eine Festplatte mit maximal drei Gigabyte, Boxen und Subwoofer sind serienmäßig dabei.



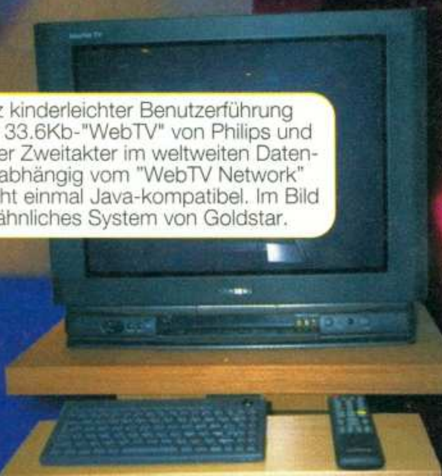
Ein internes 2MB-Flash-Memory dient der neuen Digital-Kamera von Ricoh als Mini-Festplatte.



...oder gleich den großen Bruder Win95: Im "Libretto" von Toshiba arbeitet ein 75MHz-Pentium. Die erstaunlichen Abmessungen: 210x115x34 Millimeter!

DVD-ROMs und MPEG2-Decoder zeigen sich seit 96 auf Messen, in dieser Beziehung gab's auf der CeBit kein Coming-Out. Daß sich das Medium in den nächsten Jahren durchsetzt steht außer Frage, denn trotz Spezifikationswirrwarr hat gegen eine CD-ROM mit bis zu zwanzigfachem Speicherplatz keiner etwas einzuwenden. Da das DVD-ROM (im Gegensatz zu DVD-Playern) keinen integrierten MPEG2-Video-Decoder besitzt und dieser mit weiteren 800 Mark zu Buche schlägt, tüftelt die Branche über Software-Lösungen, die in Verbindung mit MMX-Pentium ruckfreies Filmabspielen ermöglichen. Beschreibbare DVD-ROMs sollen noch in diesem Jahr folgen.

Schneller als DVD etabliert sich eine andere digitale Innovation: Nachdem Casio, Kodak und Canon den jungen Markt vorsichtig testeten, öffnet die CeBit 97 der digitalen Fotografie alle Schleusen. Über 20 **digitale Kameras** im unteren Preissegment fanden wir auf unserem Rundgang. Revolutionär ist die Fuji DS-300, der lang gesuchte Missing-Link zwischem billigem Knippsgerät (600 bis 1500 Mark) und Profi-Equipment ab 10.000 Mark. Für 4000 Mark erhalten Fotografen mit der DS-300 ein Gerät, das gehobenen Ansprüchen genügt. Der Profi stutzt, dem Laien fällt ein Qualitätsunterschied zum herkömmlichen Foto nicht mehr auf. Daß sich die Kamera unter Urlaubsfotografen und anspruchsvollen Hobbyisten durchsetzt, ist trotzdem unwahrscheinlich, denn teure Farb-Laser-Drucker sind das primäre Ausgabe-Medium. Wer seine Bilder im digitalen Format beläßt, also im DTP-, Multimedia und Online-Bereich knippst, wird keinen Nachteil an der Fuji (mit 2/3-Zoll-CCD) finden. Für WWW-Designer ist das Gerät schon fast zu gut: Selbst Bilder in niedriger Qualität (davon passen 84 in den Speicher) müssen vor dem Posting heruntergerechnet werden. Dem Qualtätssprung von der 1000-Mark-Kamera zur DS-300 kann die HTML-Gemeinde noch nicht folgen.



Trotz kinderleichter Benutzerführung ist das 33.6Kb-"WebTV" von Philips und Sony der Zweitakter im weltweiten Datenstau, abhängig vom "WebTV Network" und nicht einmal Java-kompatibel. Im Bild ein ähnliches System von Goldstar.



Missing Link: Mit der DS-300 präsentiert Fuji eine digitale Profi-Kamera zum konkurrenzlosen Preis von 4.000 Mark.

Asian Cinema

Overfiend 3



Glaubt man der Legende, erscheint alle 3000 Jahre das Wesen Chojin auf Erden, um die Dämonen-, Tier-, und Menschenwelt in einer Apokalypse neu zu ordnen. Die dunkle Seite der Macht repräsentiert der gleichzeitig geborene Kyo-O, der mit seinen dämonischen Kräften die Welt zu unterjochen droht. Wir befinden uns in naher Zukunft bereits nach dem Weltuntergang, Chaos und Anarchie herrschen und die Kräfte beginnen sich neu zu ordnen. Im Mittelpunkt der dreieinhalb Stunden steht der junge Halbdämon Amano, der im Auftrag des neugeborenen Chojin nach dem teuflischen Kyo-O sucht. Ihm gegenüber steht der ehemalige Wissenschaftler Caesar, der mit dem Sohn des verrückten Nazi-Okkultisten Münchhausen und der Macht des Kyo-O die drei Welten regieren will: Die Schlacht um das Universum beginnt.







"Overfiend 3" entführt Euch in ein bizarres Apokalypsen-Universum: Während Splatterfans die Mutanten bei ihren Zerstörungsorgien anfeuern, greifen Zartbesaitete beim Anblick sadistisch-angehauchter Anime-Erotik zur Papiertüte. Der in höllisch-feurigen Farben leuchtende Horrortrip gehört zur Grundausstattung jedes Splatterfans, wer durch die Anime-Welle schlüpfrigen Dämonenhorror zu schätzen gelernt hat, ist mit der ungeschnittenen Fassung auf jeden Fall gut bedient. *oe*



Overfiend 3, 220 Minuten auf zwei Kassetten, VHS Pal, ab 18 Jahren, japanisch mit deutschen Untertiteln. ACOG, Tel.: 02626/8658

Asian Cinema

Phantom Quest Corporation 1-4



"Ghostbusters" für Anime-Fans: Die hübsche Ayaka Kisaragi ist Eigentümerin der "Phantom Quest Corporation" und hat sich zusammen mit ihrem kleinen Bruder der Geisterjagd verschrieben. Allerlei düsteres Gesindel treibt sich nachts durch die Straßen von Tokyo, Vampire saugen unschuldigen Jungfrauen das Blut aus dem Körper und von Dämonen besessene Organhändler gehen ihrer Habgier auf dem Seziertisch nach. Zusammen mit freien Mitarbeitern (steinalte Hexen, Magier und Wahrsagerinnen) stellt die PQC den Plagegeistern nach, immer auf der Flucht vor aufdringlichen Polizisten, pompösen Magiegeschossen und einem gewaltigen Berg Rechnungen. Der Heldin zur Seite steht ihr kleiner Bruder, der mit seinem Computer Einnahmen und Ausgaben verwaltet sowie freischaffende Geisterjäger anwirbt. Typisch bunte Slapstick-Episoden wechseln mit schummrig-blauen Magieduellen in Hinterhöfen, auf Türmen und Dächern; Kulleraugen und Rasierklingenhorror gehen Hand in Hand. Die halbstündigen Folgen lassen zwar keine verworrenen Story-Wendungen zu, die bezaubernde Ayaka mit ihren putzigen Eigenheiten und ihrer verschmusten bis zickigen Art tröstet jedoch über den einfachen Handlungsverlauf hinweg. Mehr als angedeutete Erotik findet Ihr jedoch nicht vor. Wer einen leichtbekömmlichen Gruselanime sucht, sollte auf jeden Fall mal reinschauen, Fans von putzigen Animegirls greifen zu. *oe*







Phantom Quest Corporation Akte 1-4, zwei Teile pro Kassette, je Folge 30 Minuten, VHS Pal Stereo, ab 16 Jahren, japanisch mit deutschen Untertiteln. Muster von Anime Pioneer/ACOG, Tel.: 02626/8658

Jackie Chan-Compilation:
Pacific Video präsentiert diesen Monat eine Compilation mit 22 ausgesuchten Jackie Chan-Filmen, die neu in den Videotheken erscheint. Kung-Fu-Kenner finden darunter zum Beispiel "The Hand of Death", "Die Unbesiegbaren der Shaolin" und die seltene Handkanten-Komödie "Meister aller Klassen".

SECOND HAND



Auch diesen Monat halten die Playstation-Besitzer die Kleinanzeigen fest im Griff, trotzdem haben einige Schmankerl ihren Weg in die Second-Hand-Zone gefunden: Game & Watch-Fans werden sich sofort auf die begehrte Starfox-Uhr von Nintendo stürzen, Handheldfans liebäugeln mit einer umgebauten Turbo Express. Auch Neo-Geo-Freunde dürfen diesen Monat aus einem reichhaltigen Angebot wählen, Nintendo-64-Fans sollten jedoch schnell zugreifen: Auch die MANIACs stellen der Next-Generation-Hardware nach! Viel Spaß beim Schmökern, Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Final Fantasy Legend 1,2 & 3 für GB, zu je 140 DM. Tel. 08191/59420 (ab 19:30 Uhr)

Nintendo 64 und Sony Playstation: (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen & Zubehör! Tel./Fax 034903/31510

Achtung! Suche für SNES ältere **Fußball- & Hockeyspiele** mit DA & Verpackung. Auch per Nachnahme! Tel. 039954/31155 (ab 16 Uhr, Jan)

Nintendo 64 (dt) bis 350 DM, Super Mario64 (dt) bis 80 DM, Pilotwings (dt) bis 80 DM, Turok (dt) bis 100 DM, sowie alle weiteren Games fürs N64! Tel. 040/2543472

Prügelspiel1+2 für NES (Pal), sowie **N64-Games** (nur us/jp)! Suche außerdem N64-Pads! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

SNES + mindestens 10 Spiele bis ca. 300 DM! Game Boy + mindestens 7 Spiele bis ca. 100 DM. Playstation + mindestens 4 Spiele bis ca. 350 DM, NES-Spiele bis 10 DM! Tel. 05621/2231

Alles fürs **Nintendo64**, verkaufe auch Spiele (evtl. Tausch). Habe außerdem auch PS & Saturn! Bis dann, die Nummer gilt für länger: Tel. 05232/88839

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für SNES & PS**. Kaufe ganze Sammlungen, suche für SNES: Alle Final Fantasy-Teile (us/jp/Pal), Lufia2 (us9, Chrono Trigger (Pal), Breath of Fire2 (Pal). Tel. 09401/3299

Master System- & NES-Spiele, dringend! Bitte nur komplett & in gutem Zustand! Tel. 07066/910030 (ab 18 Uhr, Michael)

Final Fantasy 3 (us). Biete zum Tausch Terranigma, Zelda & Starwing (3 gegen 1!). Bitte ruft an! Tel. 08807/7756 (15-20 Uhr)

Günstiges **SNES mit 50/60 Hz-Umbau**, evtl. mit einigen Spielen (FF3, Chrono Trigger etc.). Tel. 06869/1501 (ab 15 Uhr)

Kaufe, verkaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe & tausche auch ganze Sammlungen, habe obendrein auch noch viele PC-Engine-Spiele. Verkaufe außerdem noch Vectrex & Atari7800. Bitte meldet Euch unter: Tel. 089/1403732

Final Fantasy-Spiele (us) für SNES und Game Boy. Zahle 50-100 DM! Suche auch SNES RGB bis 100 DM. Tel. 07356/4555 (ab 14 Uhr, Heiner)

Prügelspiel für SNES sowie 3 für für Playstation. Biete zum Tausch: NHL'94, Chaos Engine, Flashback, Samurai Shodown, Tunnel B1 (PS). Tausche auch mehrere gegen eins! Get ready und ruft an: Tel. 02393/451 (Jens)

Kaufe jedes **Game Boy-Spiel für 10 DM** an! Auch ohne Verpackung & Anleitung! Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973 (bis 18 Uhr)

SEGA

Dringend! Suche **Dune 2** (Pal) für MD2! Tel. 0251/47427

Master System- & NES-Spiele, dringend! Bitte nur komplett & in gutem Zustand! Tel. 07066/910030 (ab 18 Uhr, Michael)

Phantasy Star2+3 für Mega Drive, suche auch andere RPG's + Actionadventures für MD (dt/us). Tel. 0341/4212833 (Christian)

Phantasy Star für Game Gear bis ca. 35 DM, sowie **Phantasy Star2** für MD! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Tausche für Saturn: A-Trilogy, Blackfire. Suche Sega Rally, Wipeout, Bug, Panzer Dragoon, Baku Baku. Suche für MD: Vectorman, Ball Z, B. Frenzy, Mansell u.a. Suche MD & 32X-Multiplayergames & 6 Button-Pads. Tel. 06471/39454 (Dennis)

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch Sammlungen mit Konsole. Suche Ultra 64 & PC-Spiele. Tel. 04774/991104 (Rainer)

Saturn-Spiele: Story of Thor, Exhumed, Virtua Cop, Die Hard Arcade, Vic. Boxing, Daytona, The Horde, Dark Savior, Lichtpistole u.a. Tausche und verkaufe auch PSX. Tel. 07587/761



"Herzog 2" (auch als PAL-Version erhältlich) war Vorreiter der Echtzeit-Strategiespiel-Welle, die seit Jahren die PC-Gemeinde in Atem hält. In gnadenlosen Schlachten führt Ihr Panzer- und Luftabwehr-Konvois in verlustreiche Kämpfe und versorgt angeschlagene Stoßtrupps mit semi-intelligenten Sanitäts-Tanks. Technisch und spielerisch ist die 16-Bit-Perle grandios – Strategie-Fans müssen den Kult-Titel haben!

Saturn oder Playstation mit 2-3 Spielen. Biete mein 3DO mit 10 Spielen (Road Rash, Wing Commander3, Slam'n'Jam, Gex usw.) + 2 Pads zum Tausch, verkaufe auch. Tel. 09149/381 (ab 14 Uhr, Thorsten)

Herzog2 für Mega Drive! Tel. 0371/222316 (ab 17 Uhr)

Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation und Sega Saturn. Verkaufe Sony, Nintendo & Sega-Spiele (z.B. Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uva.). Einfach anrufen: Tel. 0251/212846

PLAYSTATION

Spiele & Konsolen für Sony Playstation & Sega Saturn. Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Playstation-, N64-, SNES- & Saturn-Spiele, sowie Zubehör (Pads, Memory Cards). Verkaufe und tausche auch! Die Tel.-Nummer könnt Ihr Euch einrahmen und an die Wand hängen, gilt für länger: Tel. 0641/84130 (14-22 Uhr, Stefan)

Sony PSX mit Spielesammlung, sowie Neuheiten + Konsolen für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo. Tel. 0641/9709787 (oder 970436, Monika)

PSX-Maus mit Sim City2000 oder A-Train. Zahle oder tausche gegen Onside Soccer. Verkaufe auch einzeln, 2 Wochen jung für 70 DM VHB. Tel. 07293/31579 (ab 13 Uhr, David)

Kaufe alles für Sony Playstation und Nintendo. Suche **Konsolen + Spielesammlungen + Neuheiten** (z.B. Suikoden, Resident Evil2 etc.). Suche auch Zubehör! Tel. 0641/970424 (Kirsten)

EXOTEN

Turbo Duo (Multi) mit kompletter Spielesammlung, nur in Hannover (hole selbst ab). Tel./Fax 0511/451986 (ab 18 Uhr)

Neo Geo-Module: Baseballstars2, Riding Hero, Leaguebowling, Ghostpilots, Crossed Word1-2, Roboarmy, Football Frenzy, Ninja Commando, View Point, Super Sidekicks1-2, W. Heroes Jet, Wind Jammers, KoF94-95-96! Tel. 07161/37511 (18-21 Uhr)

Neo Geo-Module: Last Resort, Spinmasters, Street Hoop, Karnov Revenge, Aero F.2, KoF'96, Fatal Fury 3 usw. Suche Neo Geo CD (Double Speed) + Zubehör + RGB-Umbau(!!!) zu fairem Preis. Suche Turbo Duo RGB! Tel. 07161/37511 (18-21 Uhr, Call Now!)

Mak-Konsole! Suche ebenfalls dringend Splatterhouse- und Pengo-Platinen! Mittags oder abends: Tel. 07851/2996 (bis 23 Uhr, Brane)

MAK-Konsole, Vectrex, Turbo Duo oder PC-Engine mit CD-Drive, NES & Master Ssytem-Converter für GG! Immer außer montags, freitags & samstags: Tel. 05221/55518 (ab 18 Uhr, Mustafa)

OLDIES

Philips G7000/7400-Konsole und Spielmodule! Suche außerdem alles für MB Vectrex und CBS Colecovision sowie Atari 2600-Spielmodule. Verkaufe Saba Videoplay-Konsole! Tel. 02156/77827

MAK-Konsole, Vectrex, Turbo Duo oder PC-Engine mit CD-Drive, NES & Master System-Converter für GG! Immer außer montags, freitags & samstags: Tel. 05221/55518 (ab 18 Uhr, Mustafa)

SONSTIGES

Fanclub des fantastischen Films e.V. veranstaltet am 7.6.1997 eine **Videospiel-Tauschbörse** in Lübeck von 10-16 Uhr im Drägerforum. Infos unter: Tel. 04506/694 (Lars)

Final Fantasy 7 (jp) 100 DM, Bushido Blade 70 DM, Super Street Fighter 2 Turbo 3DO 30 DM, Gex 3DO 30 DM, Fighters Megamix 60 DM, Samurai Shodown 3DO 30 DM. Kaufe Spiele für Saturn & Playstation! Tel. 0251/212846 (Sho-Ryu-Ken!)

Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation und Sega Saturn. Verkaufe Sony, Nintendo & Sega-Spiele (z.B. Panzer Dragoon2 30 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uva). Einfach anrufen: Tel. 0251/212846

3DO-Spiele, vor allem Seltenheiten, auch us & jp Spiele! Zahle faire Preise! Tel. 02222/1495 (Mo, Mi & Fr)

Fanclub des fantastischen Films e.V. veranstaltet am 7.6.1997 eine **Videospiel-Tauschbörse** in Lübeck von 10-16 Uhr im Drägerforum. Infos unter: Tel. 04506/694 (Lars)

Tausche & verkaufe für Mega Drive: L. Crusader (dt) & Phantasy Star4 (dt). Suche für SNES Terranigma (dt). Suche für Saturn: Mystaria, Shining Wisdom, Story of Thor2 u.a. Spiele. Tel. 03831/494203 (ab 18 Uhr)

N64-Besitzer im Raum Trier zum Zocken + Spiele tauschen! Habe Saturn-Game Pro Pinball - The Web gewonnen und verkaufe für VHB 60 DM! Habe auch NES und Club Nintendo-Hefte (3/91-4/92). Tel. 0651/32186 (Wolfram)

Suche **Nintendo64 & Sony Playstation** mit Spielesammlungen + Neuheiten. Suche auch alles (Konsolen, Neuheiten, Zubehör etc.) für Nintendo! Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tausche für Saturn: A-Trilogy, Blackfire. Suche Sega Rally, Wipeout, Bug, Panzer Dragoon, Baku · Baku. Suche für MD: Vectorman, Ball Z, B. Frenzy, Mansell u.a. Suche MD & 32X-Multiplayergames & 6 Button-Pads. Tel. 06471/39454 (Dennis)

3DO-Spiele, vor allem Seltenheiten, auch us & jp Spiele! Zahle faire Preise! Tel. 02222/1495

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo 64 und Sony Playstation: (Ver)kaufe & tausche ständig Spiele, Konsolen & Zubehör! Tel./Fax 034903/31510

Nintendo 64 (neu, dt, Pal) + Mario64, orginalverpackt für 600 DM incl. P&Vp., nur per Nachnahme! Außerdem Spiele für PSX! Tel. 08341/15917 (AB)

Nagelneues **Nintendo64 (us)** + Wolfsoft-Booster + us/jp-Umbau + RGB-Kabel incl. Hifi + Pad + Mario 64 (us) für nur 550 DM (NP 870 DM)! Alles originalverpackt, kaum benutzt & neuwertig mit 5 Monaten Garantie! Tel. 07191/86630

Shadow of the Empire (us) für N64 100 DM, Turok 100 DM, Wave Race64 100 DM & Mario Kart64 110 DM. Sandoe Hochwart, Hohenstaufenstr. 72, 92637 Weiden.

SNES + Games (Front Mission, Ogre Battle, F-Zero, ISS1+2, Streetracer, Mario World + Paint, Clayfighter, Sim City, 2020 Super Baseball, Topgear2, Beat'em Up Turbo, Super R-Type, Asterix + RRR) + Mouse + Pad!! Tel. 02103/53499

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 31 SNES-Games + 8 GB-Spiele für 500 DM. Tel. 06541/2547

SNES + 3 versch. Pads + Super Game Boy + Game Saver + 18 Spiele (z.B. Star Wars3, Stargate, Streetracer, SoE, Prügelspiel uvm), teilweise ohne Anleitung per Nachname für VB 650 DM. Tel. 02208/82259

Dschungelbuch für SNES, gut erhalten & noch fast neu für 65 DM. Vollständig mit Orginalverpackung und Anleitung. Tel. 06394/993088 (Michael)

SNES + 11 Spiele (z.B. Zelda, III. of Time, SW2+3, Wing Commander) + 2 Pads + ARP3 + Scart für 300 DM. Tel. 0371/305595 (Frank)

SNES + 6 Spiele (Final Fight3, DKC1+3, NBA Jam, All Stars & Fifa International Soccer), alles dt für 380 DM, Raum Cloppenburg. Tel. 05957/1244

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 20 Spiele (z.B. Stargate, Super Mario World, Donkey Kong Country1+2 & Ballerspiele) für 470 DM. Alles in 1A-Zustand, aber ohne Verpackung und Anleitung. Tel. 089/8347593 (außer Mi, Maxi)

NES + 4-Spieler-Adapter + 4 Pads + 7 Spiele (z.B. Megaman2+3, Mario-Tetris-Worldcup auf einem Modul, Topgun, The Simpsons usw.) zusammen 475 DM, Preis Verhandlungssache. Marco Premer, Meisenweg 16, 35080 Badendbach.

SNES-Games: Secret of Evermore 70 DM, Illusion of Time 55 DM. Zelda 40 DM, Super Mario World 20 DM. Alexander Clesius, Ernst-Ludwig-Str. 23, 55597 Wöllstein.

Cruisin' USA (us) für Nintendo64 für 80 DM. Tel. 0209/582000 (ab 17 Uhr)

SNES-Spiele 40-65 DM! M. Warrior 60 DM. Axelay, Lownmower, Sailermoon 40 DM. S. Game Boy-Adapter 50 DM, 3D-Shooter 85 DM. E. Worm Jim2 70 DM. Stargate, Judge Dredd, Zelda + 72 Seitenf. 60 DM. Tel. 07631/13875 (Frank, AB)

SEGA

Saturn + 2 Pads + 4 Spiele (VF, VC + Gun, Sega Rally & Nights + Pad) + Speichermodul + Lenkrad + MPEG-Modul + 9 Video CD's für 600 DM, nur Großraum München! Tel. 08158/993101

Saturn Multinorm RGB (Dynatex-Umbau) + Command & Conquer + King of Fighters'95 + NBA Jam TE + The Horde + Clockwork Knight2 + Darius Gaiden + Hattrick Hero + Shinobi X + 2 Pads für 550 DM. Tel. 02381/880499 (Martin)

Neuwertiger **Saturn + 2 Pads + 14 Topspiele** (z.B. SFA2, Tomb Raider usw.), alles sehr günstig, Preis nach Vereinbarung. Dominik Serr, Hauptstr. 86, 76829 Landau

Sega Mega Drive + 18 Spiele (z.B. Castlevania, Streets of Rage2, Prügelspiel, Aladdin, Street Fighter2) + 5 Pads für den sagenhaften Preis von 350 DM. Tel. 037204/2036 (ab 19 Uhr)

Verkaufe oder tausche **Justice League & Mystic Defender** für Mega Drive zum Spottpreis von 19.95 DM! Tel. 04751/5283

Verkaufe oder tausche **Sega Saturn-Spiele!** Außerdem Atari Jaguar + Alien vs Predator + Iron Soldier, Sega Mega Drive + 32X! Tel. 0251/214965

Konkurrenzloses Angebot! **Saturn** (jp) 60 Hz + Uni.-Adapter + Maus + Board + Cyberia + Exhumed + Rally + G. War + Rayman + VF2 + Gun Griffon + Creature Shock + Virtual Hydlide usw. für VP 800 DM. Tel./Fax 09931/71114

Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 15 Saturn-, 10 32X- & 15 3DO-Spiele zu verkaufen! IR-Pads + Flightstick für 3DO, MD1 (50/60 Hz), CDX-V1.7 & ARP1! Suche PSX + Saturn, MCD1+2, MD1, Multimega & Nomad! Suche diverse Spiele!!! Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

7 Saturn-Spiele: Tomb Raider, Nights incl. 3D-Pad, Story of Thor2 uvm. für je 50-80 DM. Tel. 09141/70764 (Bernd)

Verkaufe & tausche für Saturn: Mystaria, Thunderhawk2, Baku Baku, Guardian Heroes, Theme Park, Action Replay, Joyboard, VF2. Suche Playstation & Spiele für Saturn bzw. PS. Tel. 0461/181915 oder Tel. 04665/646 (Merlin)

Saturn + 2 Pads + Lenkrad + 18 Spiele (wie Tomb Raider, Gun Griffon, Sega Rally), Preis VB. Suche auch MSX/MSX2-Spiele! Call: Tel. 0731/83898 (ab 17 Uhr, Stefan)

Saturn + 12 Spiele (alles Pal-Versionen) + 4 Pads + Pistole (Virtua Cop) + Action Replay zu verkaufen. Meldet Euch bei: Tel. 02131/669950 (Dirk)

Sega Saturn (dt) + RGB-Kabel + Universaladapter + Tomb Raider + Sega Rally + Victory Boxing + Prügelspiel mit Spieleberater. Preis VB! Tel. 02232/28514

Sega Master System2 (alles dabei) + 7 Spiele (Super Monaco GP, Columns, World Soccer, World Cup Italia'90, Sonic the Hedgehog, Speedball, Alex the Kidd) + 2 Pads für 150 DM. Tel. 02365/55535 (ab 19 Uhr, Sven)

Christmas Nights CD für Saturn 40 DM. Tel. 0541/589631

Saturn + 2 Pads + VF Remix + Fifa'96 + Tohshinden Remix + Sega Rally + Daytona USA + Mystaria + NBA Jam, alles dt VB 450 DM. Tel. 05105/4831 (ab 17 Uhr)

Verkaufe und tausche Saturn-Spiele! Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Saturn: Virtua Cop 65 DM, Bug 55 DM, Ghen War (us) 40 DM, Virtua Fighter 30 DM, Virtua Fighter Remix 30 DM, Daytona USA 35 DM, P. Beach Golf 50 DM, Mystaria 45 DM, Shinobi 40 DM, Astal (jp) 45 DM, Virtual Hydelide 35 DM, Parodius Deluxe (jp) 60 DM. Tel. 02772/41323

Saturn + 2 Boards + 2 Lenkräder + Pad + Universaladapter Pro + Games (S. Rally, F1, Daytona USA, Bug, Worms, Baseball, Popoitto, Titan Wars, Race Drivin, Tohshinden, King of the Spirits + Demo CD) für 1000 DM! Tel./Fax 09931/72376

Saturn + 2 Pads + Analogpad + Action Replay + 4 Demo CDs + 9 Spiele (Nights, Baku Baku, Athlete Kings, Magic Carpet, VF Remix...) für nur 600 DM! Tel. 02981/6879 (ab 14 Uhr, David)

MD-, MCD- & 32X-Spiele für 30-65 DM! Sport, Action, Adventure, Jump'n'Run! Disney, Soleil, König der Löwen, Flink, Vectorman, MM2, Shang Fu, Spirou, Asterix2 etc. Verkaufe Multimega kompl. mit 16 Spielen für 490 DM. Tel. 07631/13875 (Frank, AB)

Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 20 Saturn-, 15 3DO- & 10 32X-Spiele! CDX-Adapter & Zubehör! IR-Pads + Flightstick für 3DO! Suche MCD1&2, MD1, Multimega, Nomad, N64 (dt) & Saturn (Multinorm). Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

MD + Conv. + Spiele (ca. 30 RPGs). 6 Master RPGs und Jump'n'Runs (z.B. Traysia, Phantasy Star 1-4, Sh. Force, Buck Rogers, Ultima4, Sonic1-2, Dragons Fury, Alex Kid). Einfach fragen, tausche auch gegen SNES, Saturn & PSX! Tel. 03332/412451 (Frank)

Verkaufe und tausche Saturn-Spiele! Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

PLAYSTATION

PS + 2 Pads + RGB-Kabel + Umbausatz + Lenkrad + Memory Card + 8 Spiele, nur komplett abzugeben für VB 850 DM. Tel. 07461/15433 (ab 18 Uhr)

PS-Spiele: NBA Jam Extreme 60 DM. Crash B., I. Motor X, Pandemonium je 69 DM. Hardcore 4x4, Need f. Speed je 65 DM. Ballerspiel 80 DM + Predator-Gun 120 DM. PSX 250 DM. Alles zusammen + 2 Pads + 4 Demos + Wipeout für 1080 DM (alles 2 Monate alt). Tel. 04406/6682

PSX-Spiele, große Auswahl für je 40 DM per Nachname (z.B. Formel1, Warhammer, Space Hulk, Air Combat, Disruptor, Command & Conquer usw.). Tel. 0211/674433 (ab 17 Uhr)

Playstation (dt) 1/2 Jahr alt + 2 Pads + Memory Card + 6 Spiele (dt) für 700 DM. Ernste Anfragen: Tel. 036608/92316

Prügelspiel + Moveliste 80 DM. Tomb Raider, Baphomets Fluch je 70 DM. Die Hard + Gun 90 DM, Ballerspiel 70 DM. Defcon5, D, Rapid Reload, Bust a Move2, D-Derby je 45 DM! Tel. 09498/1657 (ab 17:30 Uhr, Stefan)

Playstation + 8 Games + 2 Pads + Memory Card + Madcatz für 600 DM. Playstation ist schwarz und hat leichte Gehäuseschäden, ansonsten 1A-Zustand! Ruft an: Tel. 02592/981687

Super günstiger **Umbau für Importspiele!** Suche auch Tauschpartner für PSX-Spiele, habe z.B. Rage Racer usw. Tel. 02741/8636 (Stefan)

Adidas Power Soccer 40 DM. Tel. 06421/32307

Playstation + Pad + Negcon-Pad + Memory Card + Formel1 + Tekken2 + Command & Conquer + Tomb Raider + 3 Demo CDs für 550 DM. Tel. 07232/71832 (ab 20 Uhr)

Komplettlösungen für Discworld, Blazing Dragons & Baphomets Fluch zu je 10 DM. NBA Jam 30 DM, RR 40 DM, Magic Carpet 50 DM + NN. Suche günstig NES (Pal). Tel. 04105/76221

SECOND HAND

PLAYSTATION

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele:** z.B. Crash Bandicoot, Wipeout2097, Fifa Soccer'96, Disruptor, Pro Pinball - The Web u.a.
Tel. 06182/24047 (Tobias)

PSX-Spiele: Resident Evil (us) 50 DM, Ballerspiel 35 DM, Tekken 35 DM, Starfighter3000 (neu) 60 DM, Wipeout2097 60 DM, Preise VB.
Tel. 09574/8812

PSX für FP 300 DM (1 Monat alt!), Memory Card120 50 DM, NHL'97 60 DM, ISS Deluxe 70 DM. Zusammen 430 DM, mit Antennenkabel 460 DM. Alles originalverpackt! Tel. 0172/5191668 (ab 14 Uhr, Diana)

Playstation Multinorm Bootchip für Importgames 40 DM!
Tel. 02137/4826 (Renè)

Impact Racing & D für je 40 DM. Batman Forever - The Arcade Game 50 DM. Tomb Raider 60 DM. Alle deutsch & in gutem Zustand!
Tel. 07391/4788 (ab 18 Uhr, Chris)

Tausche Resident Evil + Hintbook, Tekken2, Descent, Alone in the Dark2, Nights (Sat), Fifa'97 & Tobal! Suche Stirb langsam, Jumping F.2, Reloaded, Lomax, Supersonic Racers, Disruptor, Hardcore 4x4 & ISS! Habe nur Pal!
Tel. 05251/370380

Strategiespiel, Defcon5, Tunnel B1, Descent, Alien Trilogy, Alone in the Dark, Sim City, Wing Commander für je 40 DM. Alle zusammen 300 DM! Tel. 03338/9682180
(18-20 Uhr)

PSX + 10 Spiele (z.B. Resident Evil, Thunderhawk2, Fifa'96, Ridge Racer Revolution usw.) + 2 Pads + RGB-Kabel + Umbau für 1000 DM! Tel. 09401/51996 (ab 17:30 Uhr, Daniel)

Street Fighter Movie 50 DM, PGA Tour'96 50 DM, Crash Bandicoot, Pandemonium, Earthworm Jim2 je 65 DM. Suche Resident Evil!
Tel. 0202/611142 (Müller)

Playstation + 2 Pads + Games (Fifa'97, Destruction Derby) + 3 Demos + Kabel, Gerät 1/2 Jahr alt für komplett 560 DM! Marcel Gallerian, Caprivastr. 9, 36341 Zauterbach. Tel. 06641/7405

PSX-Spiele: Fade to Black 60 DM, Descent 50 DM, Alien Trilogy engl. 60 DM, Blam! Machinehead 70 DM. Alles 100% ok & Pal! Alle Spiele + 1 Star Wars-Poster! Meldet Euch unter: Tel. 06406/2258
(ab 18 Uhr, Christian)

Prügelspiel 65 DM, Andretti Racing 65 DM. Wrestlemania, Shockwave Assault, Toshinden, Wipeout, Ran Soccer je Spiel 35 DM! Impact Racing 40 DM, alles Pal!
Tel. 0172/3427406 (ab 19 Uhr)

Tausche Command & Conquer gegen Baphomets Fluch, DD2 oder verkaufe für 65 DM + Porto & Nachname (19.50 DM). Suche auch A-Train! Tel. 02159/5698
(ab 15 Uhr, Marco)

PSX-Pal-Games: Alien Trilogy, Tekken, Rayman, Toshinden, Destruction Derby & Street Fighter Alpha, 100% ok komplett für nur 270 DM! Nur per Nachnahme!
Tel. 0228/672177 (Christian)

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele**: Formel1 75 DM, Soviet Strike 70 DM, DD1 35 DM, ESPN1 30 DM, Wipeout 40 DM. Suche auch Pal-N64 bis 400 DM + Spiele jeglicher Art, alles Pal & nur in Frankfurt! Markus Henkel, Geisenheimerstr. 21, 60529 Frankfurt.

PS + 2 Pads + Negcon + 2 Memory Cars (eine 360 Slots) + RGB-Kabel + 10 Spiele (z.B. Tekken2, Formel1, Tomb Raider, Alien Trilogy uncut, Resident Evil) + 2 Demo Cds, alles 1A-Zustand für 950 DM!
Tel. 05202/72783 (Christian)

Komplettlösungen für Discworld, Tomb Raider, Blazing Dragons, Resident Evil u.a. gegen 10 DM + Porto in bar oder Briefmarken vorab. 100% zuverlässig! Andreas Meyer, Kirchweg 62, 23569 Lübeck.
Tel. 0451/396250 (ab 19 Uhr)

PSX + 2 Pads + Negcon + specialized Joystick + 3 Memory Cards + RF Unit + 39 Spiele (z.B. NBA'97, Disruptor, Fifa'97, Pandemonium, Crash Bandicoot, Blam! Machinehead, Tunnel B1 u.a.) für VB 2500 DM oder tausche Spiele gegen Neo Geo CD-Spiele!
Tel. 02208/5981

Tausche **PSX-Games** Warhammer, Fifa'97, Intern- Moto X, Total NBA & Andretti Racing, alle Pal! Suche Wipeout2097, Bust a Move2. Verkaufe 5 Saturn-Games (Euro, Clockwork, VF Remix, NHL Allstar, Striker'96) für zusammen 65 DM!
Tel. 03562/660564

Verkaufe & tausche PS-Spiele! Habe z.B. DD2, Bubble Bobble, Fifa'97, Actionspiel, Legacy of Kain, Star Gladiator, Twisted Metal2, APS, Disruptor, Soviet Strike usw. Verkaufe dt. Zeitschriften!
Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

PS-Spiele, sehr gut erhalten & 100% ok: Formel1 50 DM, Alien Trilogy 50 DM, Prügelspiel 50 DM, Destruction Derby 40 DM, Ballerspiel 40 DM, Air Combat 40 DM. Ruft an:
Tel. 06103/61597 (Sascha)

8 Meg-Memory Card 60 DM, 7 Games für je 50 DM (z.B. Tomb Raider, F1, Pandemonium, RE, Tekken2, Andretti Racing, Theme Park) incl. 1 Demo CD. Suche Memory Drive!
Tel. 0171/2300313 (Tobias)

Destruction Derby2 80 DM, Blam! Machinehead 50 DM, Andretti Racing 65 DM.
Tel. 0209/582000 (ab 17 Uhr)

Aquanauts Holiday, tausche auch gegen Wipeout, Alien Trilogy, Jumping Flash, Myst o.a.
Tel. 0043/5574/74009 (Österreich)

Tomb Raider 65 SFR, Time Commando 65 SFR, Wipeout2097!!! Tausche auch gegen DD2, Tekken2 oder Alone in the Dark! Habe auch noch Game Gear + Game Boy + Virtualboy!
Tel. 0041/061/9718179 (Schweiz)

Verkaufe & tausche Spiele für Sony Playstation(Pal): WC3, Space Hulk, Ridge Racer Revolution, Kileak, Fifa'96, Toshinden2. Tausche gegen Baphomets Fluch, Disruptor, Actionspiel-Trilogy, D, Tunnel B1, ISSD, Discworld, Bust a Move2, Sampras Extreme Tennis u.a.
Tel. 08341/600704

(Ver)kaufe & tausche **Playstation- & Saturn-Spiele**. Habe z.B. Formel1, Resident Evil, Command & Conquer, X-Com2 uvm.
Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

PSX: Pandemonium 60 DM, Fifa'97 65 DM, Destruction Derby2 70 DM, Madcatz-Lenkrad incl. Pedale 110 DM, Gamebuster 70 DM incl. aktueller Codes!
Tel. 02161/897904 (16-21 Uhr)

Baphomets Fluch, Shellshock, Blazing Dragons, Wing Commander3, Mickey's wild Adventure, RR2 für je 40 DM.
Tel. 03931/717883

Tausche Blazing Dragons (dt, wie neu) gegen Tomb Raider, Pandemonium, Suikoden, DD2, Command & Conquer oder Rage Racer! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für PSX & Saturn** (us, jp & dt). Suche noch günstige Engine oder Turbo Duo. Verkaufe Laserdiscplayer (Pioneer Pal/NTSC) mit 15 Filmen, Preis VB oder tausch gegen N64 + Spiele oder PS. Tel. 0172/4144018

Playstation + Umbau + RGB-Kabel + Linkkabel + Pistole + 8 Spiele (Actionspiel, Ballerspiel, Total NBA, Resident Evil...) für VB 850 DM!
Tel. 0461/52313 (Sören)

Pal-Spiele: Tunnel B1, Andretti Racing, Blam! Machinehead, Philosoma je 40 DM! Warhawk mit Nintendo Uhr-Spiel (Starfox) 50 DM, zusammen für 199 DM. Nur Vorauskasse!
Tel. 0391/2522511 (ab 18 Uhr)

EXOTEN

Amiga CD 32 mit 16 Spielen für 250 DM! Tel. 07621/10941

Neo Geo und/oder Spiele: Last Resort, Viewpoint, Samurai Shodown1+2, KoF'96 und mehr! Preis nach Absprache!
Tel. 004162/2164379 (ab 18 Uhr, Schweiz, Martin)

Turbo Express jp/us mit Netzteil + Games (Gunhed, Power Sports, Tatsujin, Puzznic, Sol. Blade, Dragon Sp., Dragon Egg) für 480 DM. Military Commander 70 DM. Rayxanber2 50 DM. Darius2 80 DM. Dragon Slayer 80 DM.
Tel. 0895/7969370 (ab 18 Uhr)

Neo Geo (us, 60 Hz, RGB) + 8 Games (AoF1+2, SS2, Robo Army, Last Resort, Alpha M.2, Burning Fight, Sengoku2) + 2 Boards + Memory Card + RGB-Kabel für 600 DM oder tausch gegen Laserdiscplayer (evtl. Zuzahlung von mir). Tel. 0231/331779

Neo Geo CD + 2 Pads + RGB-Kabel + 5 Spiele (Samurai Shodown 1+2+3, Fatal Fury Real Bout, Super Sidekicks3) für 200 DM.
Tel. 089/425613 (ab 19 Uhr, Michi)

Jaguar neu 110 DM, Namco Vol.2+3 jp je 50 DM! Suche Neo Geo-Module: Wind Jammers, Street Hoop, HV-Cards jp und Neo Geo CDZ. Habe noch SNES-Spiele: DKC1+2, J. Connors, Alien3, Final Fight Guy. Suche Gussun Oyoyo. Velimir Talaovic, Robert-Bosch-Weg 27, 63165 Mühlheim.

(Ver)kaufe **Neo Geo CD-Spiele!** Tausche PS-Spiele gegen Neo Geo CD-Spiele! Verkaufe an den Meistbietenden PSX Multinorm + Pad + 2 Spiele (Soul Edge & Rage Racer) + RGB-Kabel + Hifi! Tel. 07131/48680 (ab 17 Uhr)

Samurai Shodown3-Modul für Neo Geo 200 DM, sowie diverse CD-Titel (VB). Bei Kauf biete ich Combo, Special & Strategie-Guides für alle Neo Geo-Beat'em Ups.
Tel. 05121/130056 (23-1 Uhr, Hardy)

US-Hu-Cards: Jackie Chan, Bonk1, Neutopia1, World Court Tennis, Dragon's Curse je 30 DM (1A-Zustand) oder Tausch gegen Playstation-Titel.
Tel. 05021/62691 (Thomas)

Neo Geo CD + 3 Pads + 10 Spiele (incl. Street Hoop, Wind Jammers, FF3, Samurai S.3, SS2 uva.) für ca. 500-600 DM. Alles komplett!
Tel. 0911/792590 (Dino)

OLDIES

Interton VC4000 + 3 org. Spielen. VCS2600 mit Holzfurnier + 20 Spiele, 5 orginalverp. Videopacspiele & Sony PS + 3 Spielen + 2 Pads für 350 DM! Tel. 06431/41288 (10-15 Uhr o. 21-22 Uhr, Christian)

Atari2600/5200/7800, CBS, Vectrex. (Ver)kaufe & tausche Mudule & Systeme! Listen mit Angeboten an: Carsten Bonna, Uhlandstr. 18, 44147 Dortmund.
Tel. 0231/881355 (ab 21 Uhr)

Atari2600: Tomcat, Summer Games, Minigolf, Streetracer, Skydiver zusammen für 100 DM! Für 7800: Ninjagolf, Matmania, Pole Position2 für 65 DM! Für XE: Joust, Desert Facon, Star Raiders 65 DM etc.
Tel. 030/6258637

SONSTIGES

100 VCS-Spiele (Raritäten, Klassiker incl. Hardware) 450 DM! A7800 incl. 16 Spiele 230 DM (alles orginalverp.)! MS-Spiele, Prügelspiel für N64 (us) 80 DM. (Ver)kaufe & tausche Laserdiscs (Pal/NTSC)!
Tel. 0781/1664

Verkaufe & tausche **SNES + umfangr. Zubehör + 15 Spiele** (15-50 DM) + Total 3/94-2/97 gegen Playstation-Spiele (Pal).
Tel. 03574/122528 (Sa-So, Steffen)

Sharp LCD-Projektor XV320P, 381000 Bildpunkte mit Bilderwand für Montage. Pal/NTSC, Bildbreite 102-350 cm. Tel. 06021/28378

Neben den begehrten Game & Watch-Klassikern sind seit kurzer Zeit auch Armbanduhr-Versionen von "Starwing" und "Mario Kart" als Prototypen erhältlich. Auf der Starwing-Uhr (rechts) ballert Ihr Euch durch den ersten Level der Super-Nintendo-Vorbildes, weicht umgefallenen Säulen aus und sprengt den Feind mit drei Bomben. Die windigen Plastikuhren sind jedoch eher Sammlerstücke als Spielspaß-Garanten.



LAST RESORT

MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

TUROK

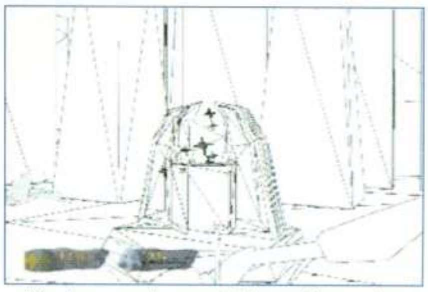
N64

So gehört sich das: Die Designer des N64-Monsterhits "Turok" haben ihr 3D-Werk mit reichlich Cheatcodes ausstaffiert. Die Paßcodes gebt Ihr im Cheat-Screen ein – danach erscheint ein "Cheat Menu", in dem Ihr die Modi auch einzeln an- und abwählen könnt. Acht Codes haben wir bislang herausgefunden – wer noch mehr kennt, denke bitte an uns...

Wireframe-Modus (schwarz/weiß)
D L K T D R
Disco-Musik und tanzende Gegner
S N F F R R
Unendlich viele Leben
F R T H S T H T T R L S C K
Alle Gegner zur Ansicht (Galerie)
T H B S T
Credits
F D T H M G S
Gegner bewegen sich in Zeitlupe
T H S S L K S C L
Alle Waffen verfügbar
C M G T S M M G G T S
Unendlich viel Munition
B L L T S R R F R N D



Wollt Ihr Euren Dinosaurier-Jäger mit allen Waffen ausstatten, gebt Ihr im Cheat-Menü ein:
C M G T S M M G G T S



Ein besonders witziger Cheat ist der "Pen & Ink"-Modus: Hier seht Ihr nur Wireframes...
D L K T D R



Spielerei am Rande: Wollt Ihr die Gegner dreidimensional rotieren, vergrößern und verkleinern?
T H B S T



Wer sich die Credits anschauen will, ohne vorher durchzuspielen, gibt folgendes ein:
F D T H M G S

WWF IN YOUR HOUSE

Wer seine volle Energie zurückbekommen will, gibt im Pause-Modus L1, R2, L1, R2, dann L2 und R1 zusammen ein. Leuchtet das Bild rot auf, hat's geklappt.

L1 , R2 , L1 , R2 , L2 + R1

BLACK DAWN

Neben den Cheats, die wir Euch in der vorletzten MAN!AC verraten haben, hält sich ein Zwei-Spieler-Modus bei "Black Dawn" versteckt. Um diesen aufzurufen, steckt Ihr beide Controller ein und haltet im Titelbild gleichzeitig R2 und SELECT auf beiden Joypads gedrückt. Unter den Optionen erscheint nun die "Two Player Vs."-Option.

R2 + SELECT

DAYTONA USA CCE

Auch bei der "Championship Circuit Edition" der USA-Kreuzfahrt könnt Ihr einen Mirror-Modus aufrufen. Dazu haltet Ihr im Streckenauswahl-Bild gleichzeitig X, Y und Z gedrückt. Sucht Euch einen Kurs aus und laßt die Tasten dann erst los.

X + Y + Z

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Wer die Levels einzeln anwählen will, gibt im "Start/Option"-Bildschirm die Joypadkombination ▲, ↑, →, ↓, ←, ▲, ←, ↓, →, ↑, ▲ ein. Erscheint die neue Option "Cool", wählt Ihr diese mit Button ✖ an. Im nächsten Bild erscheint "Open Levels". Gebt nochmal ✖ ein und Ihr erhaltet die Meldung "All Levels Open". Verlaßt das Bild und startet das Spiel. Wählt vor Spielbeginn die Option "Continue" und laßt das eingetragene Paßwort stehen. Im folgenden Bild, wo "Swashbuckling Spot" steht, seht Ihr einen Pfeil nach rechts – drückt → und Ihr schaltet die Levels durch!

▲ ↑ → ↓ ← ▲ ← ↓ → ↑ ▲



STAR GLADIATOR

Auch Capcoms Polygon-Prügler verfügt über einen Groß- und Kleinkopf-Modus. Um mit Wasserköpfen anzutreten, entscheidet Ihr Euch für einen Kämpfer und haltet bis Matchbeginn gleichzeitig →, START, ● und ■ gedrückt.
Den Kleinkopf-Modus ruft Ihr genauso auf, allerdings haltet Ihr ←, START, ● und ■ gedrückt.

Großkopf-Modus
→ + ● + ■
Kleinkopf-Modus
← + ● + ■

KING OF FIGHTERS '95

Um mit Kusanagi oder Omega Dural anzutreten, entscheidet Ihr Euch für den "Team Play"-Modus und "Edit Team" im nächsten Bild. Im Auswahl-Screen haltet Ihr START gedrückt und betätigt gleichzeitig ↑ und ●, dann → und ■, ← und ✖, schließlich ↓ und ▲ gleichzeitig. Danach erscheinen die beiden versteckten Endgegner.

START +
↑ + ●, → + ■ , ← + ✖, ↓ + ▲

NHL OPEN ICE

Wo sich der Super-Spieler Gordy "Mr. Hockey" Howe versteckt, haben wir Euch im letzten Heft verraten. Mittlerweile liegen uns vier weitere Gag-Cheats vor, die Ihr im "Tonight's Screen" vor Spielbeginn eingeben müßt.

Spieler mit großen Köpfen
↑ + PASS + TURBO
Spieler mit kleinen Köpfen
TURBO TURBO ↑
SHOOT SHOOT ↑
Torwart mit großem Kopf
PASS PASS TURBO SHOOT PASS
Großer Puck
↑ ↑ ↓ ↓ TURBO

NBA HANG-TIME

Die Midway-Programmierer haben ihr Basketball-Turnier geradezu mit Cheats überhäuft. Neben einer Vielzahl versteckter Spieler wurden auch ein paar lustige Gags implementiert. Die Codes gebt Ihr im "Tonight's Match-Up"-Screen ein.

Baby-Modus	0	2	5
Schnelles Passen	1	2	0
Goal-Tending	9	3	7
Hyper-Speed	5	5	2
Maximale Kraft	8	0	2
Maximales Tempo	2	8	4
Keine Musik	0	4	8
Keine Fouls	3	9	0
Quick Hands	7	0	9
Stealth Turbo	2	7	3
Unendlich Turbo	4	6	1

Wenn die Teamanwahl verschwindet und der "Matchup"-Screen erscheint, könnt Ihr folgendes eingeben:

Big Heads ↑ + TURBO + PASS
Huge Heads ↑ ↑ PASS TURBO
Kein Drift ↓ ↓ SHOT TURBO
Rooftop Jam ← + TURBO TURBO
"Shot Percentage" einschalten
↑ → ↓ ← (auf dem D-Pad)
All-American Ball
→ + SHOOT TURBO PASS

PORSCHE CHALLENGE

Um die "Interactive Tracks", in denen sich die Route ändert, gleich zu Beginn anwählen zu können, haltet Ihr im Hauptmenü Start gedrückt und betätigt ↓ und ↑. Laßt die START-Taste wieder los und drückt gleichzeitig START und SELECT.
Um die "Jumpcar" einzuschalten, drückt im Titelbild ▲, ■ und ● zusammen und dann L1, L2, R2, R1 hintereinander.



MANX TT

Um in die Superbike-Anwahl und den Mirror-Mode zu gelangen, haltet Ihr im Auswahlmenü die Tasten R, L, X, Y und Z gedrückt, ehe Ihr START betätigt. Funktioniert der Cheat, hört Ihr einen Schrei.

VIRTUAL ON

Wer die versteckte Kampfmaschine "Jaguarandi" steuern will, hält die Buttons ↓, L und R gedrückt, sobald "Press Start Button" erscheint. Während Ihr diese Tasten haltet, START drücken und Versus- oder Arcade-Modus auswählen. Ganz rechts findet Ihr die gesuchte Kampfmaschine.

↓ + L + R , START

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Woll Ihr die Credits zusammen mit ein paar Programmierer-Bildchen betrachten, drückt Ihr im Titelbild 20 Mal den A-Knopf.

NBA LIVE 97

Kleine Spieler gefällig? Nach dem Start gebt Ihr im "Game Setup" die Tastenkombination L1, ✖, ✖, L1, ✖, ■, R1, ✖, ■, R1, ● ein und drückt dann eine Sekunde gleichzeitig auf ↑, →, ▲ und ■. Drückt START, damit das Spiel lädt und haltet dabei L1, R1, →, ▲, ✖, ■, ● gedrückt, bis das Spiel startet. Habt Ihr alles richtig gemacht, seid Ihr im Code Menü.

In diesem Menü kontrolliert Ihr mit den Tasten L1 und L2 die Größe der Spieler, die Maßangaben sind in Inch (maximale Größe ist 12 Feet). Um alle Spieler zu verändern, benutzt Ihr am besten einen Multitap-Adapter.

Einmal im Code-Menü kontrolliert Ihr mit ↑ und ↓ den Chameleon-Modus, mit START und SELECT auf dem ersten Joypad schaltet Ihr den Outdoor Court ein und aus. Um dieses Menü wieder zu verlassen, haltet Ihr ▲ und ✖ auf Joypad 1 gedrückt!



RAGE RACER

Um den Rückspiegel auszuschalten pausiert Ihr das Spiel, haltet ▲ gedrückt und betätigt L1 oder R1.

Wer die "Mirror Tracks" direkt anwählen will, hält nach der Anwahl von "Race Start" L1, R1, SELECT und START gedrückt, bis das Spiel beginnt.

L1 + R1 + SELECT + START

INCREDIBLE HULK

Wer den US-Import besitzt, sollte die folgenden Paßcodes ausprobieren, die unser Webmaster Tobias aus dem Internet gesaugt hat...

Level 1	10C80B7C7C
Level 2	10C82E5E54
Level 3	80D82E206E
Level 4	00D02702BA

FIGHTERS MEGAMIX

Ergänzungen zu unseren Tricks aus der letzten MAN!AC: Wollt Ihr unverwundbar sein, müßt Ihr 500 Runden absolvieren – dann erscheint "No Damage" im erweiterten Options-Menü. Dafür müßt Ihr aber erstmal alle Kurse ("A" bis "I") absolvieren.

Wer die Palme aus dem AM2-Logo steuern will, spielt entweder 84 Stunden lang, geht dann auf Kamachan und drückt Z, oder spielt alle Kurse mit fünf verschiedenen Spielfiguren durch. Nach 1000 Spielen wählt Ihr nochmal Kurs "I", damit sich Kumachan in die Palme verwandelt. Hoffentlich ist das kein Aprilscherz... (wer probiert's aus?)

Wer seine Panzerung im "Normal Mode" ablegen will, →, ←, →, ←, Schlag, Tritt, Deckung. Dies müßt Ihr mehrmals probieren, da das Timing sehr schwierig ist.

X2

Als Ergänzung zur letzten MAN!AC liegt uns mittlerweile die komplette Cheat-Code-Palette vor...

8 Credits	267776
9 Schiffe	220969
Level 2	713948
Level 3	900277
Level 4	213490
Level 5	866141
Level 6	321904
Level 7	196861
Level 8	040186
Level 9	841003
Start Criticus	216409
Unverwundbar	180771
Abspann	300167

BLAST CHAMBER

Im Hauptmenü drückt Ihr ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Jetzt in das Game-Option-Menü und "Solo Survivor" anwählen. Danach verliert Ihr im Ein-Spieler-Modus keine Leben mehr! Die Paßcodes wie folgt:

Ziggurat	NAEMMAAB
Backstab	MAGDIEAH
Fall N Arch	NINKPDME
Fugitive	MJKKAMKC
Rainbow	JODPIGEH

BLACK DAWN

Auch für die Saturn-Fassung von "Black Dawn" halten wir ein paar Cheats bereit. Um während des Spiels den aktuellen Level zu überspringen, haltet Ihr dem Bildschirm, in dem Euch "Press Start" anblinkt, zuerst C gedrückt, dann betätigt Ihr zusätzlich B, dann A. Haltet die Tasten gedrückt und betätigt ↑ und später L (alle gleichzeitig gedrückt halten). Laßt nun die Tasten A, C, L und ↑ nacheinander los. Habt Ihr's richtig gemacht, hört Ihr den Spruch "Black Hole engaged". Während des Spiels könnt Ihr jetzt den Level überspringen, indem Ihr gleichzeitig A, C, ↑ und L drückt!

PLAYERS GUIDE

TUROK- DINO

Damit der mutigen 3D-Expedition nicht vor dem finalen Gefecht gegen den Campaigner-Schurken die Luft ausgeht, müßt Ihr alle versteckten Schlüssel finden. MAN!AC hat sich die Fundstellen gemerkt und verrät Euch, wo Entwickler Iguana die acht Chronoscepter-Teile plaziert hat.



Auf der Karte erkennt Ihr die Insel zum dritten Level 2-Schlüssel. Mit etwas Anlauf überwindet Ihr den Abgrund.

LEVEL 1

Erster Level 2-Schlüssel: Dieser Schlüssel liegt direkt vor Euch an der ersten Lichtung.

Zweiter Level 2-Schlüssel: Kurz nach dem ersten Schlüssel seht Ihr links eine bewachsene Wand. Klettert hinauf, um den Schlüssel zu finden.

Dritter Level 2-Schlüssel: Rechts vom ersten Schlüssel führt ein Weg zu einer bewachten Insel. Dort befindet sich auch der Schlüssel.

Erster Level 3-Schlüssel: Dieser Schlüssel befindet sich südlich des Teleporters, der Euch zu dem Irrgarten der grünen Obelisken führt.

Zweiter Level 3-Schlüssel sowie **Chronoscepter-Teil:** Direkt inmitten des Obelisk-Irrgartens findet Ihr diese beiden Gegenstände.

Dritter Level 3-Schlüssel: Vor dem letzten Teleporter liegt dieser Schlüssel.

LEVEL 2

Erster Level 4-Schlüssel: Links des ersten Dorfes, das Ihr erreicht, befindet sich ein Teich. Darin ist eine geheime Höhle, die nicht auf Eurer Karte verzeichnet ist. Haltet Euch links, und Ihr findet den Schlüssel.

Zweiter Level 4-Schlüssel: Diesen Schlüssel könnt Ihr über den Abgrund hinweg in einer Höhle erkennen. Geht nach links und laßt Euch bei der Palmenkrone nach unten fallen. Ihr erreicht die Höhle, in der der Schlüssel liegt.

Erster Level 5-Schlüssel: Geht den Pfad rechts vom Teleporter-Tor entlang.



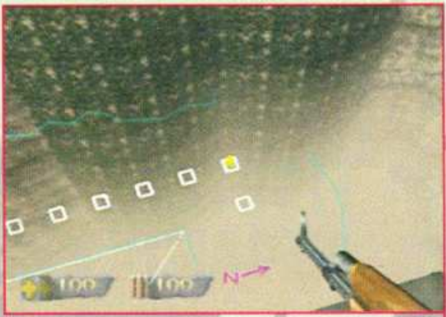
Am Ende eines schmalen Pfades entdeckt Ihr das Chronoscepter-Teil: Ein gezielter Sprung, und es gehört Euch!

Zweites Chronoscepter-Teil: Beim Tempel, an dem drei Cyborgs herunterfallen und zwei Feuer-Statuen stehen, biegt Ihr links ab und erklimmt die bewachsene Felswand. Folgt dem Weg, bis Ihr einen Abgrund erreicht. Benutzt die Karte, um zu einem tiefergelegenen, schmalen Pfad zu gelangen, der Euch zu diesem Teil führt.

LEVEL 3

Dritter Level 4-Schlüssel: Benutzt den Teleporter im Inneren des Tempels, der sich am Ende der zweiten Häuserreihe befindet. Danach springt auf den Vorsprung an der westlichen Seite und folgt ihm, um zum Schlüssel zu gelangen, der von einem Pur-Linn bewacht wird.

Zweiter Level 5-Schlüssel: In diesem Level befindet sich eine große Treppe, die mit einem Schalter aktiviert werden muß. Der Schalter ist auf der Plattform links von der Treppe angebracht: Ihr erreicht ihn am schnellsten, wenn ihr die kleine Palme erklimmt und zum Schalter hinüber springt. Geht Ihr die Treppe nach unten, folgt ein Gang, an dessen Ende sich der Schlüssel befindet.

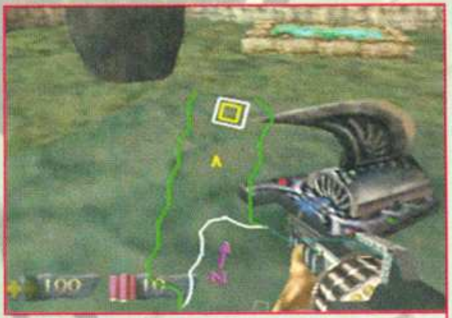


Nur nicht vervös werden: Mit Hilfe der Karte springt Ihr Euch vorsichtig von Pfeiler zu Pfeiler bis zu dieser Wand...

Drittes Chronoscepter-Teil: Beim Boss-Tempel klettert Ihr an der Wand im äußersten Nordwesten nach oben.

Dritter Level 5-Schlüssel: Vernichtet die beiden Jeeps und den „Longhunter" am Levelende und Ihr erhaltet den Schlüssel als Belohnung.

Boss-Taktik: Den beiden Jeeps macht Ihr mit explosiven Schrotpatronen und Tek-Pfeilen den Garaus, während Ihr Euch ständig im Kreis dreht und ab und zu kurze Seitwärtsschritte macht, um das schnelle Gefährt im Visier zu behalten. Beim folgenden Kampf rennt Ihr ständig rückwärts mit Blick auf den plasmaschießenden Longhunter und haltet möglichst große Distanz. Den zielsuchenden Boomerangs müßt Ihr mit Seitwärtsschritten ausweichen.



...die Ihr nach einem gewagten Sprung erklimmt. Oben bewacht ein grimmiger Pur-Linn das Chronoscepter-Teil.

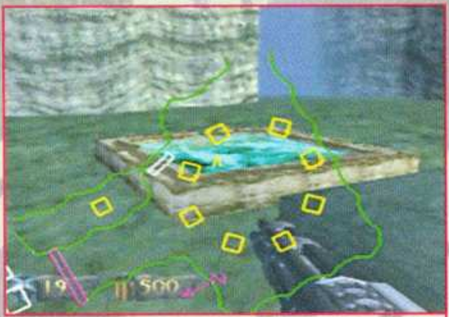
LEVEL 4

Erster Level 6-Schlüssel: Überquert die erste Brücke und geht nach Südwesten. Nach dem Checkpoint erreicht Ihr eine Säulenwand mit einem Gegner, der Feuerbälle auf Euch wirft: Vernichtet ihn und springt auf die Säule (auf der Karte pink), um das Tor zu öffnen. Bei der nächsten Gabelung haltet Ihr Euch rechts.

Zweiter Level 6-Schlüssel: Nach der Brücke am Levelanfang geht Ihr in die südöstliche Ecke des offenen Geländes. Dort erkennt Ihr einen kleinen Vorsprung: Folgt dem Pfad.

Erster Level 8-Schlüssel: Er befindet sich links vom Leveleingang. Der einzige Weg ihn zu erreichen, ist sich ins Wasser fallen zu lassen und nach Westen zu schwimmen. Die Unterwasserhöhle führt zu einer Reihe von Plattformen. Am Ende des Weges findet Ihr den Schlüssel.

Viertes Chronoscepter-Teil: An der Gabelung, an der Ihr nach rechts gegangen seid, um den ersten Level 6-Schlüssel zu finden, geht Ihr jetzt nach links. Der Weg führt Euch zu einer



Nur der Teleporter im Osten befördert Euch zum vierten Chronoscepter-Teil – alle anderen werfen Euch in eine Lava-Grube.

SAUR HUNTER

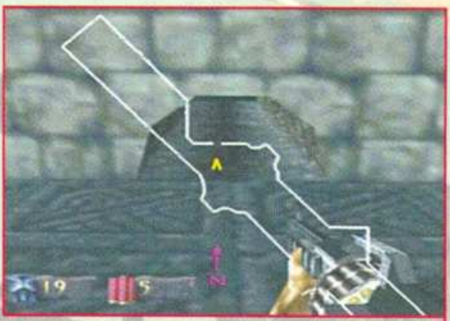
Lichtung mit acht Teleportern – benutzt den Östlichen, um zum vierten Teil zu gelangen.

LEVEL 5

Fünftes Chronoscepter-Teil: In den Katakomben nehmt Ihr die linke Abzweigung vor den beiden Türen und biegt an der ersten Kreuzung rechts ab. Betretet den Raum am Ende der Halle und überquert das Wasser. Zwängt Euch rechts in das Kanalsystem und nehmt in der nächsten Halle den linken Kanal.

Dritter Level 6-Schlüssel: Nehmt denselben Weg wie zuvor, betretet jedoch nicht das Kanalsystem, sondern geht die Halle entlang. Nach mehreren Schalterrätseln erblickt Ihr wieder Tageslicht. In der Mitte des Pools erklimmt Ihr die quadratische Säule, auf der sich der Schlüssel befindet.

Zweiter Level 8-Schlüssel: Betretet eine der zwei Türen im ersten Raum der Katakomben. Besiegt den Feuerball-Dämon und steigt die Stufen hinauf. Nach dem Holzbohlen-Pfad mit den schwingenden Haken erreicht Ihr den bewachten Schlüssel.



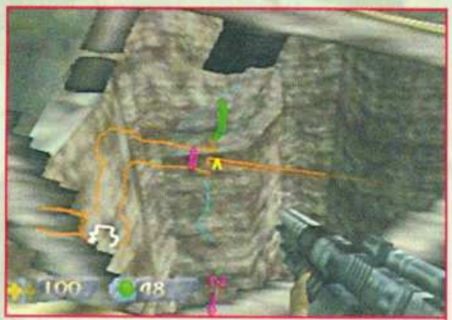
Das Kanalsystem bleibt Eurer Karte verborgen – nur ein kleines Loch in der Wand offenbart den Eingang.

Dritter Level 8-Schlüssel: In den Katakomben durchschreitet Ihr eine der beiden Türen. Am Ende des Ganges hat sich der Abgrund mittlerweile mit Wasser gefüllt. Taucht nach unten, ein Tunnel führt Euch zur Gottesanbeterin, die den Schlüssel hortet.

Boss-Taktik: Wie bei allen Endgegnern lauft Ihr am besten rückwärts, den Gegner im Visier. Wenn Ihr ständig in Bewegung bleibt, trifft Euch der grüne Schleim nicht. Mit dem Granatwerfer richtet Ihr den größten Schaden an.

LEVEL 6

Dritter Level 7-Schlüssel: Findet den großen Baum und fahrt mit dem Aufzug zur Baumkrone. Nach dem ersten Checkpoint gabelt sich der Weg dreifach. Nehmt den östlichen Pfad zum Schlüssel.



Mit geschultem Auge erkennt Ihr auf der Karte diesen Vorsprung, der Euch zu einem weiteren Schlüssel führt.

Zweiter Level 7-Schlüssel: An der Gabelung haltet Ihr Euch diesmal westlich. Nach einem Save-Point benutzt ihr den Teleporter und durchquert das Dorf. Ihr erreicht eine Höhle mit einem Save-Point, an deren Ausgang Ihr südlich einen tiefergelegenen Vorsprung ausmacht. Benutzt diese Plattform, um zu der südlichen Höhle zu gelangen, die Euch zum Schlüssel führt.

Erster Level 7-Schlüssel: Kehrt zum Höhlenausgang zurück und überquert die Hängebrücke. Folgt dem Pfad, um zum Schlüssel zu gelangen.

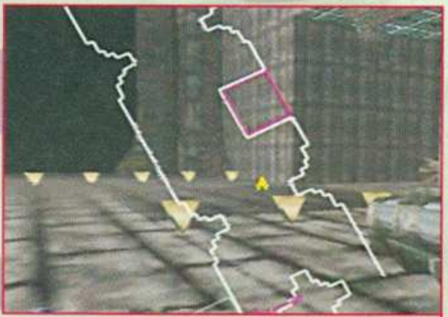
Sechstes Chronoscepter-Teil: Beim blauen Teleporter-Tor entdeckt Ihr links einen Felsvorsprung. Springt hinunter, auf einer nahegelegen Plattform findet Ihr das Teil.

LEVEL 7

Siebtes Chronoscepter-Teil: Bei den Lava-Gruben mit den Dino-Gebeinen entdeckt Ihr im Nordwesten einen braunen Tunnel auf der Karte. Springt herunter und überquert die Brücke. Nach einem Höhlenkomplex erreicht Ihr einen Lava-Sumpf. In der Nähe der beweglichen Plattformen befindet sich ein Lava-See, den Ihr gefahrlos hinabtauchen könnt. Am Grund des Lava-Sees entdeckt Ihr eine Passage, die Euch zum vorletzten Chronoscepter-Teil führt.

Vierter Level 8-Schlüssel: Jetzt begebt Ihr Euch mit Hilfe der beweglichen Plattformen nach oben. Dort findet Ihr den Schlüssel.

Fünfter Level 8-Schlüssel: Ein Teleporter bringt Euch zur Alien-Festung. Hinter



Diese Plattform wurde von einem Bodenschalter herabgelassen, über den Ihr ein paar Schritte zuvor gestolpert seid.

dem Checkpoint entdeckt Ihr einen Schalter, der eine Plattform im bereits absolvierten Teil des Levels senkt. Die damit geöffnete Passage führt Euch zum Schlüssel.

LEVEL 8

Boss-Taktik: Ihr legt wieder den Rückwärtsgang ein, um Feuerodem und Laserbeschuß des T-Rex zu entkommen. Munitionsnachschub findet Ihr in einem kleinen Seitentunnel.

Achtes Chronoscepter-Teil: Nach dem Sieg über den T-Rex werdet Ihr direkt zu diesem Teil teleportiert. Nachdem Ihr alle Chronoscepter-Teile gesammelt habt, seid Ihr gerüstet für den finalen Endkampf gegen den „Campaigner".

Boss-Taktik: Immer in Bewegung bleiben. Mit drei gezielten Chronoscepter-Schüssen dezimiert Ihr die



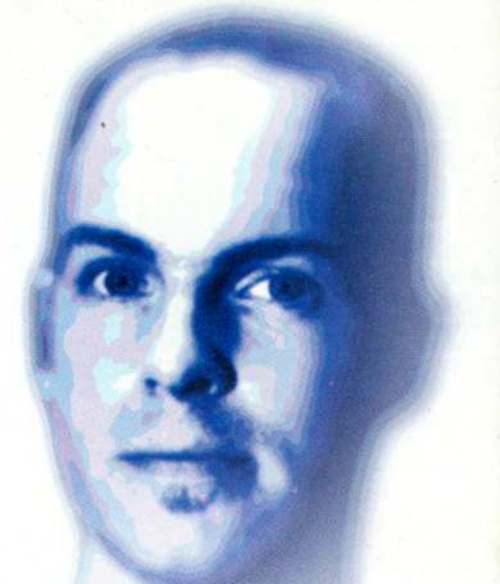
Die spärliche Chronoscepter-Munition solltet Ihr Euch lieber für den Campaigner aufheben.

Energieleiste des Campaigners um 60%. Den ersten Treffer landet Ihr automatisch, wenn Ihr sofort nach dem Teleportieren in die Kampfarena auf den Campaigner feuert. Mit Euren (hoffentlich aufmunitionierten!) restlichen Waffen solltet Ihr ihn endgültig vernichten!
tb/cb



BIG MOUTH

Die Gerüchte über 64-Bit-Upgrades und Nachfolger für Playstation & Saturn reißen nicht ab: Daß eine Playstation 2 irgendwann erscheint, ist sicher, doch trotz eifriger Spekulationen der Presse weiß noch keiner wann, geschweige denn ob mit DVD- oder normalem CD-ROM. Ähnlich sieht´s auch bei Sega aus, die angeblich an einem 64-Upgrade für den Saturn arbeiten. Spekulation bleibt die Meldung, daß die neue Sega-Konsole mit üppigen 16 MByte RAM ausgestattet ist. Sicher ist nur, daß weder "64X"-Aufsatz (für "Virtua Fighter 3") noch Saturn-Nachfolger "Black Belt") die englisch-japanische PowerVR-3D-Technologie verwenden werden – auf diese Gerüchte angesprochen, erklärte die Videologic-Geschäftsführung, nicht mehr mit Sega zu verhandeln.



Michael Paul (PR Manager von Infogrames)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. M.U.L.E. (EA, 1983) "Zu viert vor'm Atari 800: Siedeln und Feilschen bis die Fetzen fliegen – wer die Preise in die Höhe treiben will und sein Crystite hortet, den bestrafen die Piraten."

2. Vanguard (Centuri, 1982) "Horizontal, vertikal, diagonal – Scrolling bis ins Unermeßliche und Ballern in alle Richtungen. Flashback: Es riecht nach Pommes und Zwiebeln, wie in der Frittenbude, wo damals der Automat stand. Zum ersten Mal fragte mich ein Spiel 'Continue?' Yes!"

3. World Baseball Tour (Namco, 1990) "Auf den abgedrehtesten Orten mit Prokofievs 'Peter und der Wolf' zum Baseball-Tanz – auf Schiffdecks und vor Pyramiden spielen Ingo Zaborowski und ich, was das Mega Drive hergibt."

NEXT TIME 6 97

erscheint am 14. Mai

In der nächsten Ausgabe wird MAN!AC im Rahmen des **"Nintendo 64 gegen Playstation"**-Features einen detaillierten Blick auf die gegenwärtige und zukünftige Software-Situation der beiden Konsolen werfen. Der Newsteil ist wie immer gespickt mit brisanten Spieleneuheiten, darunter ein weiteres Sony-Rennspiel mit Hightech-3D-Optik: **"Rally Cross"** (siehe unten). Im Testteil werden u.a. **"Doom 64"** (links ein "Imp"-Dämon bei seinem Ableben) und **"Blastdozer"** auf Herz und Nieren untersucht. An der 32-Bit-Front hat **Psygnosis** eine Menge neuer Playstation-Titel in der Entwicklung. Wir versuchen, Euch noch vor der E3 in Atlanta mit brandheißen Infos zu den Topspielen des 2. Halbjahres zu versorgen. Außerdem in Planung: Ein Bericht über das fulminante Superhelden-Spektakel **"Fantastic Four"**. Probe arbeitet im Auftrag von Acclaim an einem grafisch eindrucksvollen, kompromißlosen "Final Fight"-Verschnitt mit den berühmten Marvel-Protagonisten in der Hauptrolle.





JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS Final Fantasy 7 Square	Rollenspiel 1997
2	GB Game Boy Gallery Nintendo	diverse nicht geplant
3	GB Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
4	PS Intelligent Qube Sony	Denkspiel nicht geplant
5	PS Dragonknight 4 Banpresto	Strategie/RPG nicht geplant
6	SA Terra Diver Electronic Arts	Ballerspiel nicht geplant
7	PS Eve Burst Error Imagineer	Adventure nicht geplant
8	PS Pyo Pyo Compile	Denkspiel nicht geplant
9	PS Crash Bandcoot Sony	Jump'n'Run erschienen
10	PS Princess Maker Sony	Beat´em-Up nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Angaben der hiesigen Firmenvertretungen.

DIE LÄNGSTEN SPIELESERIEN

1



ULTIMA (ORIGIN)
Selbst wenn man zwei exotische "World of Ultima"-Ausflüge nicht miteinrechnet, beheimat Richard Garriotts ausufernder Rollenspiel-Kosmos die längste Spieleserie der Welt. Die Folgen 3 bis 5 (1983 - 1988) wurden für das NES umgesetzt, Teil 6 gibt´s auch für das Super Nintendo (Bild). Wegweisend waren die "Underworld"-Abenteuer, die die Spielwelt erstmals aus der 3D-Ego-Perspektive zeigten.

2



DIZZY (CODEMASTERS)
Im Gegensatz zum "Ultima"-Zyklus ist die englische "Dizzy"-Serie hierzulande unbekannt. Die kinderfreundlichen, geschickt inszenierten Action-Adventures wurden erst 1987 auf dem Spectrum begonnen, dann aber ausnahmslos für C 64 und Schneider CPC umgesetzt. Nach 14 Teilen endete der Zyklus 1993 "Fantastic Dizzy" auf dem Mega Drive – Ingos Test ("simpel, aber gut") findet Ihr in MAN!AC 12/93.

3



STREET FIGHTER (CAPCOM)
Kämpfen Ryu & Co. in neun oder gar schon zehn Folgen? Durch den Update-Wahn der Capcom-Prügel-Designer verloren auch wir die Übersicht. Sicher ist, daß nach "Street Fighter" mit "Street Fighter 2" 1991 eine Serie eingeführt wurde, die nach "Super SF 2", "SF Alpha", dem digitalisierten "The Movie" jetzt die "Neo Generation" einläutet und mit dem Anhängel "Ex" erstmals 3D-Territorium betritt.

4



DAISENRYAKU (SYSTEMSOFT)
Die japanische Strategiespielserie mit historischem Hintergrund wurde 1985 eingeführt, bis dahin hatte Systemsoft nur "ernsthafte" PC-Software verkauft. Die meisten Folgen existieren nur in Japan (auf PC98-Computern). Teile der Spielmechanik wurden auch konvertiert und ins Englische (Bild: "Super Conflict" auf SNES) übersetzt. Die jüngste Folge schuf Sega 1996 mit dem "World Advanced Military Commander".

5



ZORK (INFOCOM/ACTIVISION)
Zählt man die Online-Auskoppelung "Master of Element" dazu, hat auch der steinalte "Zork"-Adventure-Zyklus einen Platz in den Top 5 verdient. Nach reinen Text-Abenteuern öffnete sich Activision Anfang der 90er-Jahre der Grafik und schuf optisch pompöse "Zork"-CDs (Bild), die inhaltlich nur noch wenig mit den 8-Bit-Vorgängern gemeinsam hatten. In Japan wird "Zork" auch für die Playstation verkauft.


PlayStation
BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN™
25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen. Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und entschwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.
DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN
Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als 100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich verflucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.
VIDEO GAMES CLASSIC
Videogames: 80%
sehr gut PlayStation 1/97
PlayStation Magazin: Wertung 1,7 - Sehr gut
MAN!AC: 86%
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
CRYSTAL DYNAMICS
BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de
Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.